100стр! THE DARKNESS | VIRTUA FIGHTER 5 | YOU ARE EMPTY

GAMERS' WORKSHOP

ЦЕНА 4,99лв. | БРОЙ 32 | ЮЛИ / АВГУСТ 2007
СПИСАНИЕ ЗА БЪДЕЩЕТО НА ЕЛЕКТРОННИТЕ ЗАБАВЛЕНИЯ

ENEMY TERRITORY:
QUAKE WARS
ЕКСКЛУЗИВЕН
HANDS ON!

OVERLORD | COLIN MCRAE DIRT | GRAW 2 PC

ISSN 1312-5362
9 771312 536006 >

PC MAGAZINE BULGARIA

7 www.pcmagbg.net
юли 2007

СБЛЪСЪК НА ТИТАНИТЕ ПРИ ВИДЕОКАРТИТЕ

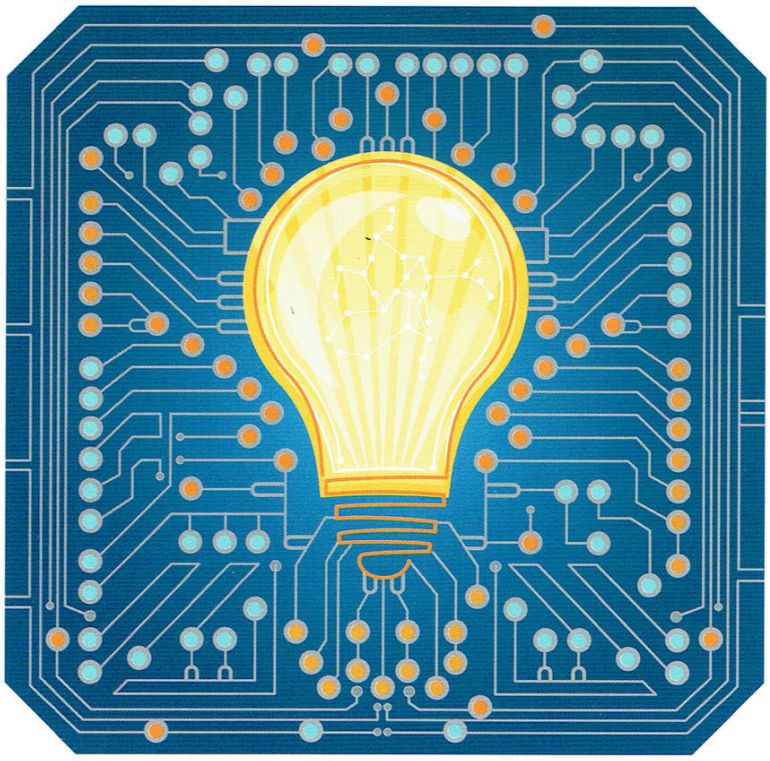
Тест на 13 геймърски видеокарти от високия клас

SECOND LIFE

Изживейте своя втори живот във виртуалното пространство

На диска:
Disney Pirates of the Caribbean, Second Life 1.17.0(12), Total Commander 7.01, Safari 3 Public Beta

БЪДЕЩЕТО НА КОМПЮТРИТЕ



КВАНТОВИЯТ ПРОЦЕСОР

Супербързият квантов компютър на Bell Labs

ЕКСТРЕМЕН P2P

Новият начин на PARC да намерите нещо

IMAX ВКЪЩИ

HP превръща евтините проектори в триизмерно кино

ИЗКУСТВЕН МОЗЪК

Секретният мозъчен симулатор на IBM

ВЪЗДУШНА МИШКА

Революционната „сапунена" мишка на Microsoft

"Играта е абсолютно първичната човешка функция, "един от фундаменталните духовни елементи на живота", базов момент във всяка една култура."

"Детето се смее: Играта е моята мъдрост и моята любов.
Младежът пее: Любовта е моята мъдрост и моята игра.
Възрастният мълчи: Мъдростта е моята любов и моята игра."

Попадайки на тази мисъл на румънския поет и философ Луциан Блага, с тих потрес установихме, че май все още не сме навлезли дори в младежкия си период. В крайна сметка сигурно изглеждаме странно в очите на много хора – сериозни млади пичове, основният опорен стълб на чието съществуване е… виртуален. Какво да се прави – вече отдавна сме се примирили с факта, че така и няма да надраснем игрите. Че – да сме живи и здрави – до преклонна възраст ще се изживяваме като рицари, варвари, магьосници, полицаи, престъпници, войници, главнокомандващи... Игрите ще си останат нашата мъдрост и любов.

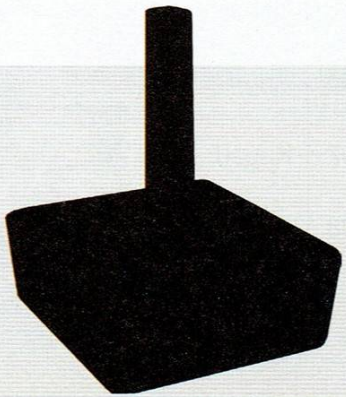
Но пък, ако някой тръгне да ти се прави на много отворен, обяснявайки ти, че веднага трябва да оставиш пада или мишката и да изхвърлиш боклука/да полееш цветята/да си напишеш домашното/да осмислиш най-сетне факта, че си в сесия, а имаш седем изпита за септември/да дойдеш най-сетне в леглото за едно здраво чукане, NOD ще се оправят за половин час и без теб, камандър/да занесеш тези документи до банката, защото ще ти уволня мързеливия гъз/да отидеш да си вземеш пенсията, защото пощата затваря след половин час – винаги можеш да го затапиш. С доказаната в условия, близки до бойните, великолепна теория на датския историк Йохан Хьойзинха (запиши си го на листче, ако ти е зор да го запомниш), неутрализирал преждевременно всички противници на гейминга с блестящото си изследване за Homo Ludens – играещият човек. Последното е една от най-оригиналните концепции в съвременната философия, намираща единния източник на практически всички основни човешки дейности като езици, изкуство, военни разпри, изобщо всичко онова, което сме свикнали да възприемаме като "цивилизация", в естествения подтик към игра. Според пича играта е абсолютно първичната човешка функция, "един от фундаменталните духовни елементи на живота", базов момент във всяка една култура. С други думи – обясни на досадниците, че светлата ти играеща личност в общи линии е венецът на мирозданието и благодарение на тия триста часа, които си прекарал в **World of Warcraft**, си придвижил човешката еволюция с две стъпала нагоре. И продължи да си цъкаш. Или пък спри с цъкането и почети малко Gamers' Workshop, защото сме свои хора и, наместо да заклеймяваме хобито ти, надлежно ще те информираме какво точно очакваме на геймърския фронт. Благодарение най-вече на E3 – все още най-голямото събитие в нашата любима индустрия, въпреки драстичното намаляване на мащаба му, разкарването на гигантските фенски маси и допускането само на медиите и хората от бизнеса във фестивалните зали. Което, ако не друго, поне е редуцирало част от хаоса, както изтъкна един от дизайнерите на трепетно чаканият от нас **Mercenaries 2: World in Flames**, когато на въпроса "Е, харесва ли ти новият формат на шоуто" отговори с "Велико е! В края на първия ден на E3 все още имам глас. Обичам новия формат."

Какво още се случи на изложението и накъде се движи индустрията, можеш да прочетеш в мащабното ни тридесетинастранично представяне, на база на което с доста голяма точност можеш да съставиш уиш-листа си до средата на 2008-ма. Лично за себе си мога да кажа, че съм си предвидил няколко отпуски покрай премиерите на **Assassin's Creed**, **Devil May Cry 4**, **The Witcher**, **Halo 3**, **GTA4**, **Too Human**, **Stranglehold**, **Mercenaries 2**, **Bioshock** и още десетина други, така че какво ще се случва със списанието в тези периоди, не ми е много ясно. Та за списанието. Както може би си забелязал от корицата – това е дежурният ни летен брой за два месеца, така че с теб ще се видим отново чак в средата на септември. Но, понеже винаги нещо ни тормозеше, докато щастливо се излежавахме по плажовете, наслаждавайки се на августовското слънце (в два изолирани случая това, дето ни тормозеше, беше разстройство – веднъж от едни миди, а втория път заради едни подскачащи при думата "чиба" кебапчета, но не ми е за това мисълта), решихме този път да се разделим с теб малко по-подобаващо, предлагайки ти натъпкан до горе брой от... сто страници. Наслади му се. И си имай едно на ум, че ако изиграем правилно няколко (белязани) карти в близките два месеца, през септември този обем може да не спадне, така че ни стискай палци. Ще си спестя категорични изказвания, понеже в последно време нещата с *онзи* проект се поизплъзнаха от контрол, но все пак хвърляй през август по едно око към www.games.bg, пък, току-виж чудото станало. Хвърляй по едно око и на сергиите, защото, пак през август, там ще намериш един доста специален пакет-изненада от нас за теб.

С което, любими наш хомо луденс читателю, е време да си кажем довиждане засега. Ще се видим отново, когато първият хладен намек за есента докосне летните жеги, а в листата на дърветата плъзнат златни нишки. Тогава – почернели, отпочинали и, надявам се, вече изгарящи от нетърпение да се видим отново – ще се прегърнем дружески и подчертано хетеросексуално на тази откриваща страница. До нови срещи!

P.S: И никога не забравяй лятно-черноморската максима, че е твърде трудоемко месото на куче, котка или плъх да бъде така преработено, че да ти го поднесат като скумрия или цаца, така че яж риба.

-Snake



Кодът Ви за www.Games.BG

R8KP-8K4Z-L9MF-V91A

Уникалният код дава едномесечен достъп до www.games.bg

Съдържание

Enter

6 Новини

9 Календар

10 igrata@games.bg

Features

10 E3

40 Пиксели върху хартия 2

42 БГ гейм индустрията 2

44 Enemy Territory: Quake Wars

48 The Darkness

53 Virtua Fighter 5

56 Overlord

Reviews

60 You Are Empty

63 Ninja Gaiden Sigma

64 Tenchu Z

66 GRAW 2

68 Colin McRae Dirt

70 Lost Planet

71 Space Force: Rogue Universe

72 .hack//G.U. vol. 2// Reminisce

73 FlatOut Ultimate Carnage

74 Harry Potter: OftP / Fantastic 4: RotSS

75 Hour of Victory / Project Sylpheed

76 Vampire Rain / Transformers

77 Dead Reefs / Arena Wars

78 Driver: Parallel Lines / Grim Grimoire

79 Heatseeker / Elite Beat Agents

Stuff

80 Безплатни игри от Acclaim

81 Xbox Live Arcade

82 VS

84 N00bzor

90 Кино

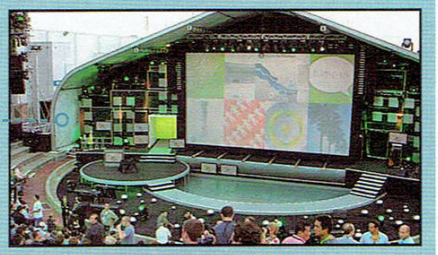
93 Парфюмът - книгата

94 Аниме

97 Книги

98 Комикс

Highlights



Играя: The Darkness, Overlord, At World's End (PSP), Vampire Rain, N3
Гледам: зомбита, роботи, парфюми, ордени и хакерски конспирации
Слушам: Manson, Flogging Molly, Celldweller, Kultur Shock, Athena
Чета: On Writing на Кинг

В мрака съм: Това са грозни слухове - не съм бил там. С колегата Макс сме само добри приятели.

snake@games.bg

Играя: The Darkness, Overlord, Arena Wars Reloaded, Lumines Booster Pack
Гледам: Afro Samurai, Paprika, Hellsing OVA, Death Note
Слушам: Нищо, 'щото колонките са дефектни и сега чакам да ми пратят нови
Чета: ценови листи на компютърни чаркове

В мрака съм: с фенерче!

aldim@games.bg

Играя: Flatout:UC, The Darkness, Hour of Victory, Tenchu Z, Overlord, Transformers, Senko no Ronde, Project Sylpheed
Гледам: Траш-кино от класа, Transformers, 28 weeks later
Слушам: III Nino, Manson, Placebo, Junkie XL и La Plebe на живо.
Чета: Менюъла и гаранционната карта на кашончето си...

В мрака съм: големото пипало с острото зъбки.

doomy@games.bg

Играя: Dead or Alive 4; Virtua Fighter 4: Evolution; Moero! Nekketsu Rhythm Damashii Osu! Tatakae! Ouendan 2; Yggdra Union
Гледам: Копа Америка, Световната кеч федерация
Слушам: BG коментаторите на Копа Америка и Световната кеч федерация - ГОЛЕМИ СА!
Чета: Dead or Alive 4 и Virtua Fighter 5 форуми

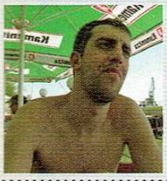
В мрака съм: хюмне рогато, но не ми личи.

killah@games.bg

Играя: Quake Wars, Desktop Tower Defense и разни други работи
Гледам: Разни глупости на кино и как две червени дами ми се усмихват от hole-а
Слушам: Manson, Type O Negative и Zeppelin
Чета: The Theory of Poker на David Sklansky и Super System II на най-големия

В мрака отсъствам. Страх ме е от тъмното.

wolf@games.bg



Играя: Lost Planet PC, Новия Fantastic Four, Overlord, You Are Empty, Otogi 2
Гледам: Бибруталните нови творения на Тарантино и Родригес, морето и много други неща
Слушам: Massive Attack основно. И по малко NIN, Grindhouse OST, Desyn Masiello и c&m productions
Чета: Почивка

В мрака съм: Морска светла личност.

koralsky@games.bg

Играя: GRAW2, Spaceforce Rogue Squadron, CMR DiRT
Гледам: Transformers, Die Hard 4.0, Moto GP
Слушам: Marilyn Manson, DnB на Мало Бучино
Чета: Историята на "Вимпел" и едно позабравено интервю с Моника

В мрака съм: У дома си

mrak@games.bg

Играя: Silent Hill 1, Silent Hill 2, Silent Hill 3 The Darkness, Overlord
Гледам: Грайндхаус, 28 седмици по-късно, Парфюмът, Трансформърс, новия Потър
Слушам: OST-то на Silent Hill. ОМГ гениям!
Чета: разкази

В мрака съм: Ceiling Cat. And I'm watching you masturbate...

roland@games.bg

Играя: EVE Online, Quake Wars, World in Conflict
Гледам: да не се появявам на слънце, както и Transformers
Слушам: online радиостанции без реклами
Чета: разни мърди неща из нета

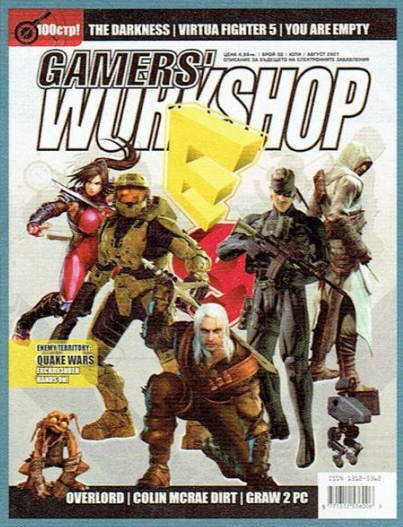
В мрака съм: тъмен субект

ikarus@games.bg

Играя: Virtua Fighter 5, WE 10, SingStar и баскетбол до преди да си изкълча глезена...
Гледам: Golden Boy, As Good as it Gets, Death Proof, The Hills Have Eyes, Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest, The Host, No Mercy for the Rude, Monty Python and the Holy Grail, War of the Worlds, Pan's Labyrinth, Bungee Jumping of Their Own, Death Note
Слушам: No Doubt, Placebo, My Chemical Romance, Bullet for my Valentine, Carl Cox, Satoshi Tomiie, Pendulum
Чета: Virtua Fighter 5 форуми, че моя KillaH го раздава гъзар с Lau Chan

В мрака съм: тотално дезориентиран.

jeru@games.bg



Брой 32 Юли-Август 2007

главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор
Ивайло Коралски

безотговорен редактор
Илиян "Whisper" Илиев

коректор
Симеон Цанев

дизайн
Ясен Стойнев - **Jeru**
Диляна Динева - **Dee Dee**

Отдел "Реклама"

02/944 99 98
02/944 98 98

Марина Савова
директор реклама
+359 898 439 909
marina.savova@mail.bg

Ангелина Бонечева
+359 886 460 563
linachka@abv.bg

Веселин Велев
+359 898 633 337
vesselin.velev@gmail.com

Global films

мениджър
Юрий Митев

авторски колектив
Александър Бакалов - **Snake**
Александър Димитров - **AlDim**
Антон Дишков - **doomy**
Бойко Ангелов - **Fall-From-Grace**
Боян Боянов - **KillaH**
Георги Динчев - **Meg**
Евгени Джуров - **ShadowTrance**
Емил Вагенщайн - **Wolf**
Ивайло Коралски - **Koralsky**
Илиян Илиев - **Whisper**
Камбер Хасан - **Detonator**
Камен *Макс* Дончев - **MrAK**
Симеон Цанев - **Roland**
Симеон Чешмеджиев - **Shraik**
Чавдар Кацаров - **Ikarus**
Ясен Стойнев - **Jeru**

Комикс
Кристиян Атанасов - kiko_the_god

издател
Хоумлан ЕАД

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това. Сега, нека броят продължи!

редакция
София 1000, ул "Стефан Караджа" 7Б
тел.: (+359) 885906504 (+3592) 9816465
e-mail: workshop@games.bg
http://www.games.bg

печат
Алианс Принт

Никаква част от това издание не може да бъде репродуцирана изцяло или в частност без изричното писмено разрешение на издателя. Всички права запазени.

Нов разпространител с нови игри

Имаме си нов играч на гейм сцената. Казва се *Gamecock* (преводът на български тактично ще ти го спестим) и въпреки че е от скоро на хоризонта, е доста надървен, пардон надъхан. В истински кръстоносен разпространителски поход *Gamecock* обявиха наведнъж две доста амбициозни заглавия, на които ще се спрем накратко.

Безспорно по-интересната игра е **Section 8** на *TimeGate*, които ни поднесоха страхотния експанжън за **F.E.A.R. – Extraction Point**. Създатели са още и на приличната стратегическа поредица **Kohan**. **Section 8** е футуристичен шутър от първо лице за *PC*, *Xbox 360* и *Playstation 3*, в който вероятно ще влезем в кожата на тежко-бронирани пехотинец и ще сеем повсеместна разруха. Има вече кратко филмче от играта и на пръв поглед графиката изглежда наистина добре. Очакваме **Section 8** през 2009 г.

Другата игра, продуцирана от *Gamecock*, носи най-дебилното име от много години насам – **Legendary: The Box**. Ще се появи за същите три платформи като **Section 8**, само че още през пролетта на 2008 г. На този етап изглежда като приятно-малоумен FPS в стил **You Are Empty**. Действието се развива в Ню Йорк, ти си опитният крадец Чарлз Декард, който незнайно как успява да отмъкне не какво да е, ами Кутията на Пандора. Не стига това, ами я и отваря, тъпакът му с тъпак. Оттам насетне се започва истински Армагедон с приятни оръжия и мрачни митични създания. Така като гледаме май и историята ще да е една от най-тъпите за последните няколко години, но знае ли човек, всичко опира до геймплея в крайна сметка.

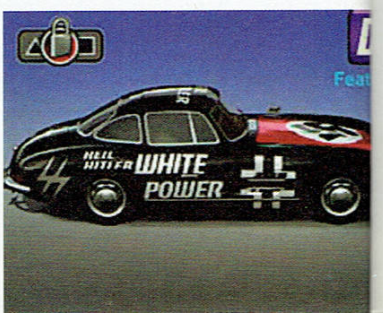
Earth No More

Game Informer първи съобщиха за **Earth No More** – новата игра, продуцирана от *3D Realms*, хората, които вече повече от декада ни мотаят с **Duke Nukem Forever**. Заглавието се води като "едно от двете големи", които пичовете трябва официално да обявят в следващите 6 месеца. Според инфото, **ENM** ще бъде разработвана от *Recoil Gamers* (част от пичовете там са се трудили над първия **Max Payne**) и ще излезе през 2009 г. (12 A.D., или After Duke) за *PC*, *PS3* и *Xbox 360*.

Действието се развива в Североизточния ъгъл на САЩ, известен още като Ню Инглъند, и ще се върти около избухването на чумоподобна болест в откъснат от цивилизацията град. Играта ще е без кът-сцени а-ла **Half Life 2** и според статия на *CVG*, ще заложи основно на силна интеракция между персонажите и на солидна доза тиймуърк. Да, точно така – очакваме и кооперативна игра в мрежа, което вече звучи интригуващо. Шотове не показват. Пееراси.

Forza 2 куриози

Вероятно знаеш, че една от чертите, с които рейсърът **Forza 2** за *Xbox 360* много се гордее, е редакторът за колите, с чиято помощ всеки потребител сам може да боядиса автомобила си и да го украси, както намери за добре. Тази свобода обаче все по-често започна да се използва от редица играчи за подигравки и майтапи, или за изразяване на някакви възгледи (например политически). В последно време се появиха и неприятни расистки изпълнения. Като например тази кола, която ти представяме на страниците на списанието. Младият нацист определено се е постарал. За



BIOSHOCK - СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

Повече няма да те тормозим с обсесията си по едно от най-очакваните заглавия за тази година – **Bioshock** на *Irrational Games*. В този брой вече дойде времето за сухите факти. А именно, PR-ката на *IG* най-сетне разкри какви ще са реалните системни изисквания на **Bioshock**, ако планираш да го играеш на домашния си компютър, а не на конзола. И така, нека погледнем суровата истина в очите.

Минимални изисквания:

Windows XP или Vista. Процесор – едноядрен, Pentium 4 @ 2.4GHz ще свърши работа. 1GB RAM. Видеокарта с 128MB RAM – Nvidia 6600/Ati X1550. 8GB дисково пространство.

Препоръчителни изисквания:

Процесор – двуядрен, Intel Core 2 Duo. 2GB RAM. Видеокарта с 512MB RAM – Nvidia 7900GT, или 8600 за DirectX 10.

Това е положението, мой човек. Не ти харесва? Имаш избор – *Xbox 360*.

ЖИВОТ В ЗЕЛЕНО

Преди няколко броя ти представихме българския интернет проект - www.nemertini.com. Отново ние ще сме първите, които ще разкрият плановете на създателите му за неговото продължение. След като на творците там явно им отесня да усъвършенстват един единствен виртуален червей, те започнаха нов - този път на "зелена" тематика. Идеята е в новия проект да участват всякакви креативни личности, като добре дошли ще са дори и само текстове. Единственото условие е писанията да имат позитивно послание и да са свързани с основната тема – екологията. В същността си, новият червей отново ще представлява картинки, слети една с друга, но този път има и още нещо. На сайта ще намериш информация за "зеленя" и екологично чист начин на живот, полезни места, от които можеш да разбереш повече за проблема и най-вече - още и още хора, които се интересуват и искат да променят моментната, неблагоприятна ситуация. Защото всеки може да направи нещо малко, с което да рефлектира положително върху състоянието на планетата. Иска се просто малко желание и упоритост.

XBOX 360 ВЕСТИ

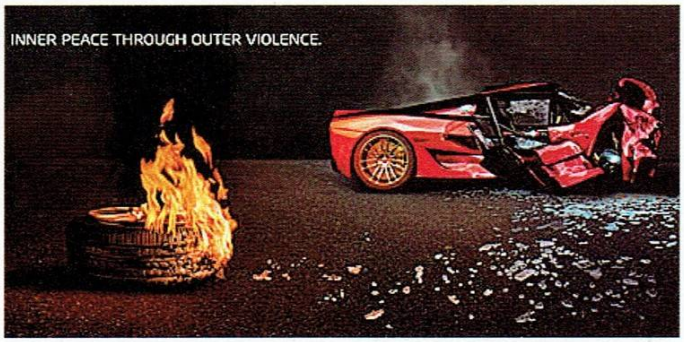
Microsoft удължават гаранцията на *Xbox 360* до 3 години. Става дума за конкретен проблем обаче. Всеки потребител с генерален хардуерен срив, характеризиращ се с 3 мигащи червени светлини на бокса, ще може да получи помощ до 3 г. след покупката. Ако не си запознат, това е най-свирепият проблем на *Xbox 360* до момента, наричат го Ring of Death и нашият любим колега дооту вече пострада от него (и конзолата му беше сменена с чисто нова). Всички останали гаранции си остават със старата давност. Между другото според едно съвсем ново и крайно неофициално изследване, всеки трети *Xbox 360* дава някакъв дефект. Тази цифра беше веднагически отречена и анатемосана от *Microsoft*, разбира се. Не за друго, а защото хич не се вписва в техните обявени 3-5% проблемни конзоли.

Другият интересен момент е отговорът на *Microsoft* на намалената цена на *Playstation 3* от страна на *Sony*. По все още непотвърдена информация въпросният отговор ще се казва Falcon и ще представлява чипсет, разработен по новата по-евтина 65-nm технология. Това трябва да намали цената на *Xbox 360* и да оправи проблемите с прегряването.

съжаление подобни случаи в бъдеще е твърде вероятно да доведат до това да бъде забранен всякакъв потребителски контент, което ще е доста жалко.

Проблеми за Burnout Dominator и Manhunt 2

В Обединеното кралство да живееш тия дни. Истински социален кошер е там след смяната на властта, неуспешните опити за атентати в Лондон и Глазгоу и излизането на книгата на Тони Блеър. Гражданското общество се чуди какво да захапе и това разбира се не подминава и света на видеоигрите. Комисията за стандартите в рекламата подкрепи 37-те жалби на "съвисни граждяни", насочени срещу новия плакат на хита на *EA* за *PS2* и *PSP* **Burnout Dominator**. Рекламата всъщност е адски надъхваща и от 100 километра се вижда, че става дума за игра, а не за някакъв безумен модел на социално поведение по пътищата в реалността. С 2 думи – смачкана кола, горяща гума и безобиден надпис "Душевен мир чрез ярост". Акцията за отстраняване на виолентната реклама на *EA* идва дни, след като на Острова беше категорично забранена за продажба **Manhunt 2** на гигантите *Rockstar*. Забраната е заради "повсеместния груб тон и коравосърдечност на играта", както и за "нестихващия и нарастващ садизъм в нея". Бан за **Manhunt 2** и в Ирландия. Очаква се играта да бъде забранена още в Германия и Австралия. В САЩ пък ще могат да я играят само навършилите 21 г. Абсолютният връх обаче дойде, след като представители на *Nintendo* и *Sony* обясниха, че рейтингът на ESRB за играта – AO (Adults Only) – противоречи на политиката им и **Manhunt 2** няма да получи релийз за техните конзоли. Разпространителите от *Take Two* обаче се запънаха и се заканиха, че ще извадят заглавието на пазара, напук на бановете и рейтинга.



Игрите – безкрайно скучни!

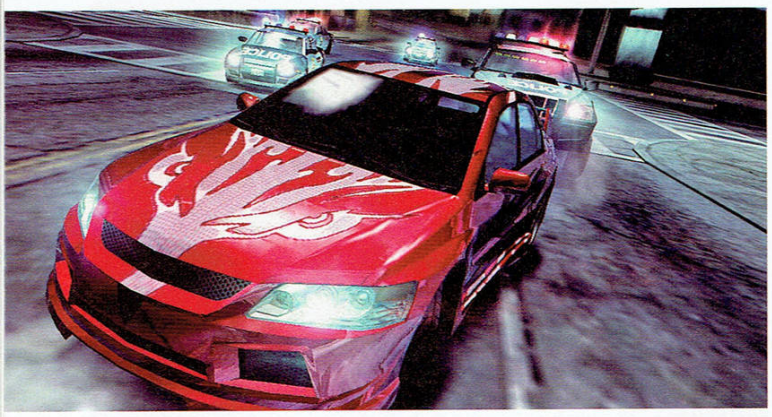
Шефът на *EA* Джон Ричитиело даде крайно интересно интервю за Wall Street Journal, в което каза, че гейм-компаниите вече дотягат до смърт на играчите. По думите му причините са две: някои игри стават все по-трудни и дразнят, вместо да забавляват, а други са се изтъркали до болка и вече не предлагат абсолютно нищо ново. Интересно изказване, и то от самия Бос. Наистина много малко са компаниите (всъщност не знам дали изобщо има такива), които могат да се похвалят с по-изтъркани франчайзи от *EA*. То не бяха безкрайни

SOCOM И PS3

В един от по-новите постове на официалния блог на *Sony America* Сет Луизи разказа малко повече за новата **SOCOM** игра, която е директен ексклузив за *Playstation 3*. Става дума за тактическия шутър от трето лице **SOCOM: Confrontation**, в който по думите му "нивото на детайлите на околната среда и персонажите е невъзможно да бъде постигнато на нито една друга конзола". От инфото става ясно още, че специалният хард на *PS3*-ката ще участва много активно по време на игра на **Confrontation** и ще способства за невероятното ниво на детайлност. Наистина ще е хубаво най-сетне да видим хард-диск в конзолите от ново поколение в действие, вместо да го използваме единствено и само като склад. Надяваме се Луизи да не лъже като дърт циганин, защото е крайно време да започнат да се появяват и заглавия, които явно да демонстрират преимуществата на *Playstation 3* пред всички останали платформи, стига сме говорили вече за недостатъците ѝ.

САКАГУЧИ ТВОРИ

Създателят на **Final Fantasy**-поредицата Хиронобу Сакагучи работи по ново заглавие. Информацията е на TVG (Total Videogames), които са научили новината на аниме/манга събитие в Париж лично от маестрото. Интересното в случая е, че *Mistwalker* (новата компания на Сакагучи-сан, която стартира през 2004 г. с финансовия гръб на *Microsoft*) са се заловили с направата на игра, описвана като "50% MMO и 50% RPG". Няма почти никакви други подробности около проекта, но дори това е достатъчно да събуди интереса ни. Какво знаем още? Със сигурност не става дума за **Cry On**, както и за **Blue Dragon 2**. Играта ще се разработва за *Xbox 360*. Очакваме E3 да даде отговори на някои от множеството ни въпроси във връзка с проекта.

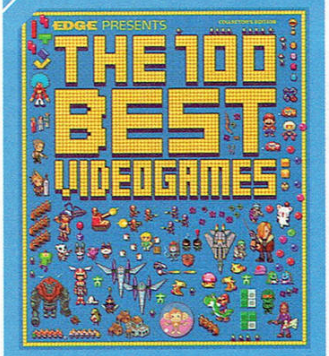


ИНГЕЙМ РЕКЛАМАТА РАСТЕ БУРНО?

В последно време се засилва тенденцията да има все повече реклами във видеоигрите. Нормално, в днешно време рекламата е истински рак в краен стадий, който не може да бъде спрян и постоянно се разраства. Това, което сме видели в игрите досега обаче (тук-там някой виртуален знак или билборд), е само началото на метастазата, според Yankee Group. Специалистите твърдят, че общият обем на ингейм-рекламата може да нарасне до 971 милиона долара през 2011 г.! За сведение, миналата година той е бил 77 милиона.

Вече няма да става дума само за спортни игри като **FIFA** и **Gran Turismo**. Очаква се явлението наистина да стане повсеместно. Между другото според Yankee Group онлайн-шутъри като **Enemy Territory: Quake Wars** са идеални за целта. Тази информация всъщност е добре дошла за всички нас. Рекламата в игрите изглежда като много добро решение за заглавия, които са обещаващи и идейни, но са го позакъсали откъм бюджет.

ТОП 100 НА EDGE



Британското мултиплатформено гейм списание EDGE издаде своята 260 странична колекционерска "книжка", озаглавена "EDGE Presents: The Best 100 Videogames". Причината, поради която обръщаме внимание на подобно събитие е, че пичовете от EDGE определено не са случайни и са създали може би най-елитарното списание за игри изобщо. За 14 годишното си съществуване са поставили перфектни оценки (10/10) едва на пет игри! Ето и десетте най-велики заглавия за всички времена според EDGE:

1. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** (*Nintendo 64*)
2. **Resident Evil 4** (*GC, PS2*)
3. **Super Mario 64** (*N64*)
4. **Half-Life 2** (*PC*)
5. **Super Mario World** (*SNES*)
6. **The Legend of Zelda: A Link to the Past** (*SNES*)
7. **Halo: Combat Evolved** (*Xbox*)
8. **Final Fantasy XII** (*PS2*)
9. **Tetris** (различни)
10. **Super Metroid** (*SNES*)

Сред останалите 90 игри фигурират заглавия като: **God of War** (#95); **Devil May Cry** (#90); **Tomb Raider** (#89); **Silent Hill 2** (#85); **Secret of Monkey Island** (#79), **Doom II** (#78); **Thief: The Dark Project** (#74); **Ninja Gaiden Black** (#71); **System Shock 2** (#64); **Soul Calibur** (#57); **Guitar Hero** (#56); **Counter-Strike** (#55); **Chrono Trigger** (#54); **Shenmue** (#50); **Far Cry** (#47); **Quake III** (#46); **Company of Heroes** (#45); **Rome: Total War** (#42); **Gran Turismo 4** (#41); **Virtua Fighter 5** (#38); **StarCraft** (#37); **Battlefield 2** (#36); **Metal Gear Solid 2** (#35); **Shadow of the Colossus** (#30); **Deus Ex** (#29); **PoP: Sands of Time** (#24); **Metroid Prime** (#23); **World of Warcraft** (#22); **Okami** (#21); **Civilization IV** (#20); **Oblivion** (#19); **Final Fantasy VII** (#18); **PES 6** (#15); **ICO** (#13); **GTA: Vice City** (#12);

NFL, **FIFA** и **NFS**-простотии, то не бе чудо. Таим някакви мижави надежди, че след подобно интервю *EA* може да се захванат и с малко по-свежи и иновативни заглавия в бъдеще. Стандартните ще си останат разбира се, поне докато продават добре. Само че, ето нещо, което може и да не знаеш – *EA* отбелязва финансови загуби вече трета година поред.

Ъмм, лудница?

Австралийка беше арестувана в САЩ при опит да се срещне с два 2 пъти по-младо от нея момче (с което се сближила благодарение на **World of Warcraft**) и неговите родители. 31-годишната Тамара Бруум се запознала виртуално със 17-годишния геймър преди година в света на Азерот. Според данни на News.com.au, преди австралийката да цъфне в Щатите, малкият е правил опити да отиде в страната на Дънди Крокодила, за да се ожени за нея. Въпросната Тамара от своя страна твърди, че родителите на момчето уредили цялото пътешествие до Щатите. Ние твърдим, че тя е опасен и палав Milf (потърси си го в Google, ако не знаеш какво е), който търси свежа плът. Абсурдното обаче е, че сега щели да я съдят за опит за отвличане на дете, вместо за нещо друго. Ей, това компютрите вярно са опасно нещо, марш да риташ хек до катерушката и да се социализираш!

ESWC финали

На 7 и 8 Юли се проведоха финалите на тазгодишното издание на Световната купа по електронни спортове (ESWC). Нашата страна беше представена от деветима създатели - Здравко "SK.Insomnia" Георгиев (Warcraft III: TFT), Радослав "WE.JuST.int-Jack" Миленов (Warcraft III: TFT), Етиен Янев (PES6), Радослав Пенчев (TrackMania Nations) и отборът ни по Counter-Strike - OnFire. За съжаление победителките ни в женския турнир по CS - Man1a.Bgirls не успяха да заминат за финалите в Париж заради изникналите финансови скандали около ESWC квалификациите в Б-я.

Както обикновено всичките ни състезатели се представиха повече от слабо, като не успяха да излязат дори от групите в съответните дисциплини. Единственото изключение разбира се отново бе Здравко Георгиев, който успя да достигне чак до четвърт финала на WC3, където загуби от южнокореец Юн "Lyn" Парк.

Ето и самото финално класиране в по-популярните дисциплини:

Counter-Strike мъже (5vs5)
1. PGS (Полша) - 40 000$
2. NoA (Дания) - 24 000$
3. fnatic (Швеция) - 12 000$

Counter-Strike жени (5vs5)
1. SK Gaming (САЩ)
2. E-HonoR (Китай)
3. Be the Best (Франция)

Warcraft III: The Frozen Throne (1vs1)
1. Сьонг "SoJu" Лий (Южна Корея)
2. Олав "Creolophus" Ундхейм (Норвегия)
3. Мануел "Grubby" Шенкуйзен (Холандия)

Quake 4 (1vs1)
1. Мачей "av3k" Кшиковски (Полша) - $10 000
2. Антон "Cooller" Сингов (Русия) - $6 000
3. Микаел "winz" Бине (Франция) - $3 000

Както винаги най-голям интерес имаше към CS финала (мъжкия). И напълно заслужено впрочем, защото срещата бе наистина невероятна и напрегната до последния момент. Слабата заинтересованост към дисциплините TrackMania Nations ESWC и Pro Evolution Soccer 6 от миналата година бе налице и в тази. А и как ще има - що за безумие е игра като Pro Evolution Soccer 6 (изобщо пък да не захващаме темата, че Winning Eleven винаги е била по-добрата версия) да се играе на PC в състезателен турнир? Това впрочем е последният проблем за ESWC в момента, тъй като бъдещето на най-престижният кибер турнир е неясно. Поради оттеглянето на най-сериозният спонсор в лицето на nVIDIA, наградният фонд, който през 2006г. бе 400 000$, спадна на 185 00$, което при наличието на не малко сериозни конкурентни турнири може да се окаже пагубно за Games-Services.

igrata@games.bg

От: **GW Team**

Дойде време да научим повече за теб. Да ти дадем възможност да прекрачиш непреодолимия бял лист, който ни дели, и да ни разкажеш за себе си. Правилата са прости. Отговаряш на долните въпроси, изпращаш ни писмо на igrata@games.bg и се надяваш да си участникът с най-много правилни отговори за месеца (ако пък има повече от един играч с еднакъв максимален резултат, злата Съдба ще се намеси с една малка томболка за определяне на щастливеца). Победителят печели оригинална игра от PULSAR и... възможността да се представи на всички ни/ви с кратко интервю и снимка. Да получи своите петнадесет минути слава, да се потопи в светлината на прожекторите и вече никога да не бъде същият.

Веднъж на шест месеца ще се тегли и голямата награда – абонамент за най-доброто списание на българския пазар. Нашето демек. За да можем да сме си заедно в добро и зло, докато смъртта ни раздели, можете да целунете... ох, добре де – попрекалихме, ще минем и без интимности.

Така че – успех, приятелю. Славата те очаква тук, на тази страница, след точно един месец. Не се колебай.

1. Адски популярна нинджа поредица направи своя дебют през 1989 година. Първият ѝ триизмерен вариант остава една от най-добрите екшън игри към днешна дата. Създателите ѝ са хората, стоящи зад **Fatal Frame** / **Project Zero**. Та, коя е поредицата?

А) Shinobi
Б) Ninja Gaiden
В) Tenchu
Г) Kasumi Ninja

2. Каква малоумна грешка допуснаха в ревюто си за **Shadow Run** Дишков и Бакалов (GW' 31) и под очевидното влиянието на коя игра?

3. Когато чуеш името на Сид Майер, кое е заглавието, за което се досещаш на секундата?

4. От коя игра е показаният скрийншот?

5. Коя е компанията, отговорна за **Day of the Tentacle**?

А) Sierra
Б) Lucas Arts
В) Maxis
Г) IQ Media

6. Роман на Майкъл Крайтън от 2001 година беше превърнат в игра. Името на играта е?

7. Как би разшифровал съкращението *SEGA*?

А) Hukak
Б) Sonic (in) Every Game
В) Service Games
Г) Seiyuu Games

8. От коя игра е показаният скрийншот?

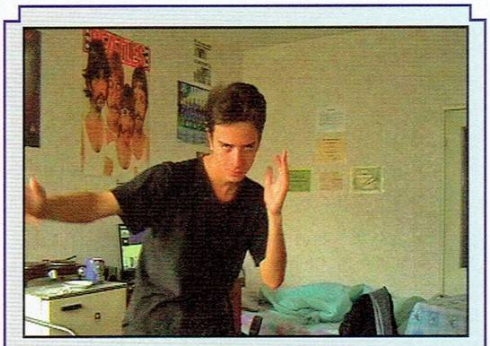
9. В коя от изброените биткаджийски игри е избираем персонаж на име Дюк?

А) Tekken
Б) King of Fighters
В) Virtua Fighter
Г) Battle Arena Toshiden

10) Кое е единственото оръжие в **Unreal Tournament**, освен всемогъщия Reedemer, с което без помоща на Damage Amplifier можеш да убиеш от раз нагрухан с 200 хелт и 150 броня играч и как точно?

А) Flak Cannon
Б) BioRifle
В) Shock Rifle
Г) Sniper Rifle

Отговорите от предишния брой: 1 – А/; 2 – Haer'Dalis; 3 – Broken Sword серията; 4 – Tobal No.1; 5 – Б/; 6 – Израело-Палестинския конфликт; 7 – А/; 8 – Nox; 9 – В/; 10 – Б/



През този месец в светлината на тролските ни прожектори, съвсем заслужено, попадна Радослав Апостолов, който отговори на въпросите ни толкова подробно, че почетохме гейм културата му с наздравица, шопска и пет минути мълчание (докато си ядяхме шопската). Наградата му, любезно предоставена от Пулсар, е оригинален **Resident Evil: Dead Aim**. *Ето какво ни сподели Радо за себе си:*

1. Топ 5 на любимите ти гейм заглавия?

Heroes III – Съвършен микс от стратегически геймплей и фентъзи романтика.
Diablo II – Защото на него за пръв път си счупих мишката.
Starcraft – Геймплей, ненадминат вече 9 години + най-добрата история, сътворена от *Близърд*.
Silent Hill 2 – Брилянтна история, вплетена в уникална атмосфера и подплатена със смразяващ саундтрак.
Half-Life – Понеже Гордън е пич, а Шърмана продължава да се крие в стаичката и да гуца броня.

2. Какво би променил в Gamer's Workshop, ако беше главен редактор за един ден?

Бих създал нова рубрика "Млади металурзи", в която ще се разглеждат най-актуалните методи за добиване на цинк чрез хидрометалургия и ярозитни процеси.

3. По колко часа играеш на седмица?

По колкото ми разреши Пастора.

4. Други ентъртейнмънт институции, от които се интересуваш:

Кино, Стивън Кинг, проектиране на лентови транспортьори, лов на дуарфове, надпиване с Барни и Бърт

5. Трите ти желания към Златната Рибка?

1 – 1 милиард долара, равномерно разпределени в банкови сметки, ценни книжа и злато.
2 – Среща с Илайша Къртбърт.
3 – Левски – шампион в Champion's League 07/08.

6. Най-ценното притежание в гейм-колекцията ти?

Silent Hill 2 Director's Cut.

7. Ако разполагаше с неограничен бюджет, каква игра би създал?

Ако разполагах с неограничен бюджет, щях да наема Jackson да направи нова трилогия по **Властелина**, като разбира се изхвърля Орландо от актьорския състав, а впоследствие купувам *Близард* и им възлагам RTS по въпросния проект.

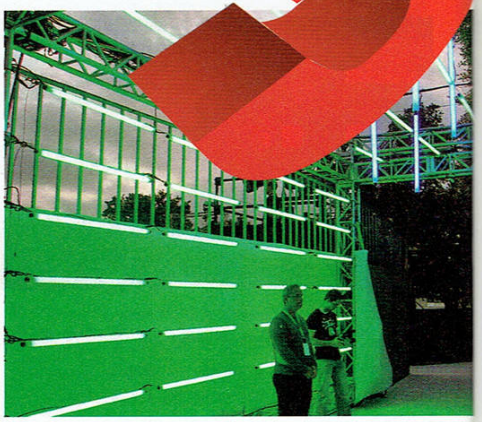
Games, games, games. Come on in game lovers...

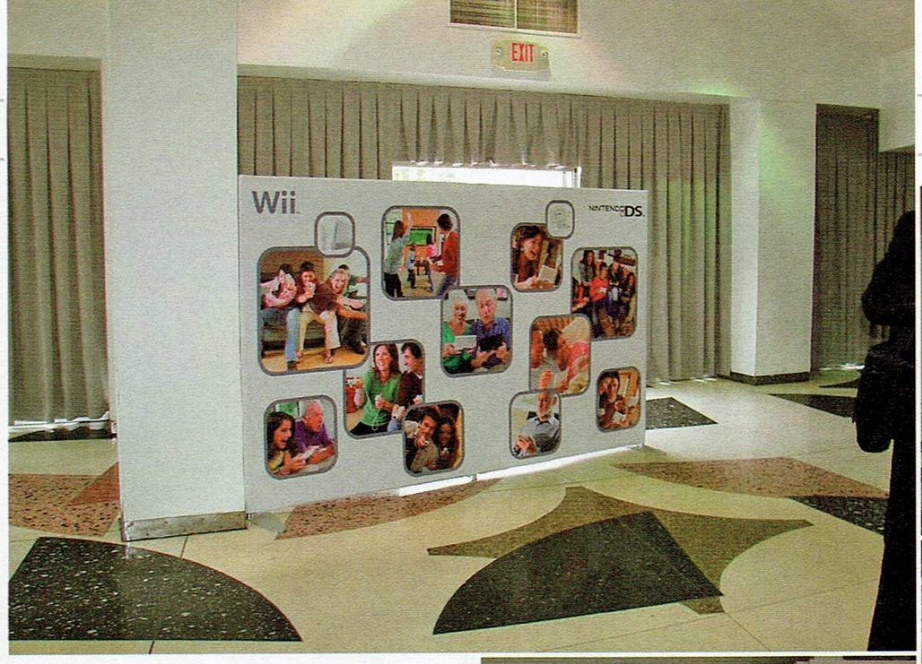
Първото НЕкомерсиално E3 премина под знака на прекомерното тупане в гърдите на тримата големи (*Sony*, *Nintendo* и *Microsoft*) и липсата на почти никакви изненади. На изложението повече слушахме как потребителите на *Xbox 360* харчат най-много долари за поддръжка на своята конзола, как *Wii* ще се превърне в лидер на тази генерация след броени месеци и не на последно място – как заради *Blu Ray* технологията, заложена в *PS3*, нищо от ексклузивния софтуер за последната конзола на *Sony* не може да бъде репродуцирано на друга платформа. И много по-малко *защо* трябва да си купим определено заглавие. Наред с гръмкият *PR*, ни забаламосваха и с откровени глупости, като безумното изявление на *Джак Третън*, според който **Call of Duty 4**, **Assassin Creed**, **Resident Evil 5**, последният **Harry Potter** и плеяда други заглавия са разработвани само за конзолата на *Sony*. Последният явно беше пропуснал малката подробност, че всички изброени от него софтуерни продукти бяха показани ден по-рано на пресконференцията на Редмънския гигант *Microsoft*.

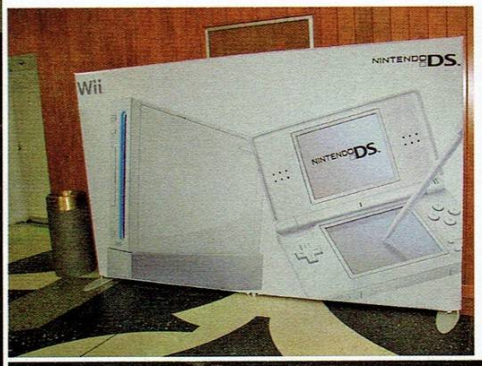
За съжаление, с много малки изключения, слушахме повече за заглавия, за които знаем, че са в разработка от години. А наистина новите продукти бяха рядкост.

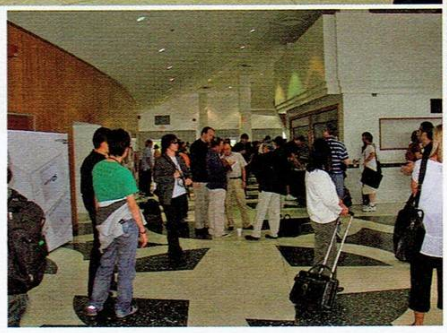
Gears of PC

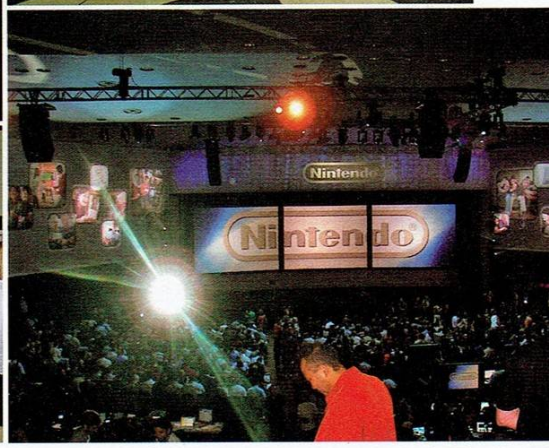
Последното *E3* за кой ли път доказа, че конзолите са основният компонент, който продължава да движи игралната индустрия напред, а PC като платформа за игри продължава да заема незавидно място в левия ъгъл, въпреки техническите предимства, които има пред *Xbox 360*, *PS3* и *Wii*. Единственото разумно обяснения за това е едно. Хубаво, де – две са. Пари и прекомерно пиратство. Според проучване на американската статистическа агенция *PricewaterhouseCoopers*, единственият отрасъл в игралната индустрия, който ще претърпи финансов регрес в перспективата на следващите четири до пет години, е PC гейминГът. Желанието на *Microsoft* да възродят отново играта с мишка и клавиатура среща неодобрението на много публишъри и студия (в това число – *Epic* и *ID Software*), породено от ограниченията, които налага гигантът с *Vista* и *Live* услугата. Според много критици намаляването на свободата на действие, що се отнася до PC гейминга, може да се окаже пагубно за неговото развитие. Въпреки това нещата в никакъв случай не са толкова черни, колко изглеждат от написаното по-горе. До края на тази година за любимия ти домашен компютър ще бъдат налични достатъчно









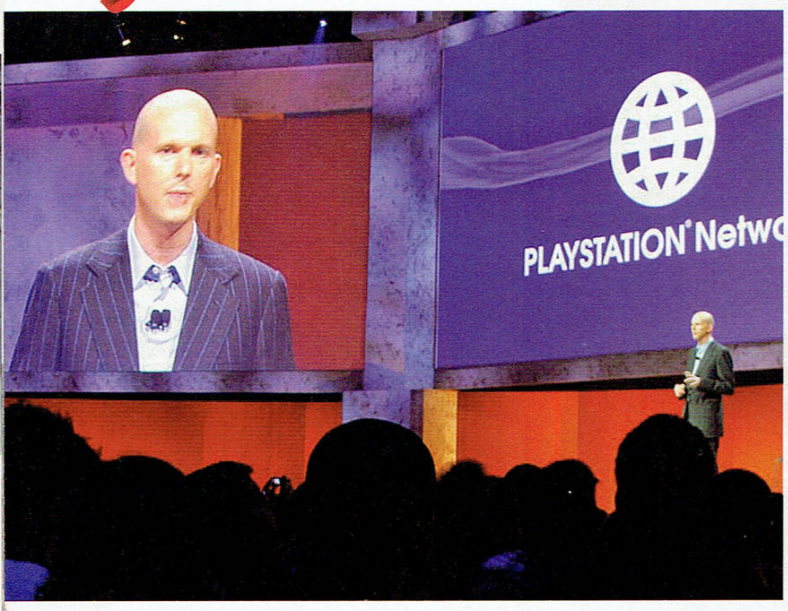


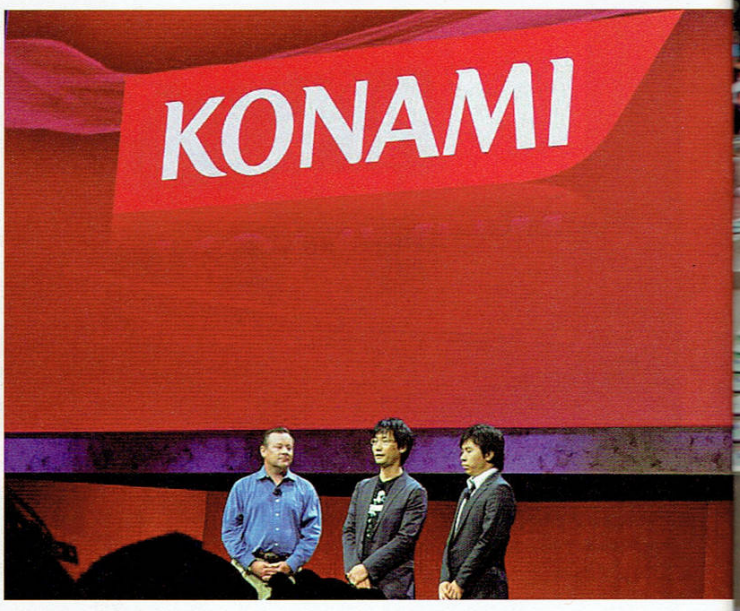
количество класни заглавия, които да ангажират вниманието ти. Стига, разбира се, да разполагаш и с адекватна спрямо съвременните изисквания машина. Най-голямата новина, свързана с PC, беше обявеният от *Microsoft* порт на безапелационния конзолен хит, използващ **Unreal 3** енджина – **Gears of War**. Създателят на играта *Клифи Би* сподели на пресконференцията на *Microsoft*, че компютърните приключения на Финикс и компания ще съдържат пет нови нива (включително и битка с *Брумак*, който участва единствено в кът-сцена при версията за *Xbox 360*), подобрена графика, поддръжка на *Live* за PC и най-важното – играта ще работи както под *Windows Vista*, така и под *Windows XP*. Силно желаем да научим как *MS* смята да интегрира *Live* поддръжката при игра под *XP*, след като сервизът върви единствено под *Vista*. Ще разберем в края на годината. Друг интересен факт, свързан с компютърния гейминг, е новата графична технология на програмния бог на *ID Software Джон Кармак*. Нещо адски интересно, за което задължително трябва да те уведомим, е изявлението на *ID*, според което с *Tech 5* популярното студио не се стреми да изцеди всичко налично от най-мощните видео карти, а по-скоро да предложи изключително гъвкав енджин, който може да се пренася лесно на трите най-мощни платформи на пазара – PC, *PS3* и *Xbox 360*. Което ни навежда на мисълта, че хората, дарили ни с **Doom** и **Quake**, се целят сериозно в паничката на *Epic*, с идеята да срутят хегемонията на Unreal 3 енджина. На затворени врати *Tech 5* е бил показан в действие и на трите споменати платформи. Любопитно е също да отбележим, че от новия енджин силно се е интересувал не кой да е, а най-големият издател в световен мащаб – *Electronic Arts*. Ще видим какво ще имат да кажат по този въпрос *Activision*, тъй като срокът на договорните отношения между издателя и *ID* вече изтича и не е сигурно, че той ще бъде подновен. От *ID Software* са категорични, че отново ще търсят голям публишър, под чието лого да издават своите бъдещи игри. Първата игра, използваща *Tech 5*, ще бъде показана на предстоящия *QuakeCon*.

На E3 за поредна година беше представен и **Crysis**. Играта, която трябва да покаже видимо и с просто око техническо превъзходство на PC пред новите конзолни платформи. Отрочето на *Cry Tek* действително изглежда феноменално, но нещото, което ни интересува много повече, е качеството на геймплея, което за момента все още е под въпрос. Мненията на хора, изпробвали последното демо, са разнородни – някои твърдят, че това е просто **Far Cry** с нова графика, а други тотално се прехласват по екшън частта и отбелязват, че това наистина ще бъде A+ заглавие. Искрено се надяваме журналистите, твърдящи второто, да са прави. Друг любим наш PC дивелъпър, *Monolith*, ни показа истинското продължение на **F.E.A.R.**, което няма да носи същото име, тъй като издателят на играта ще бъде друг. От *Vivendi* на свой ред обявиха втори експанжън за оригиналния **F.E.A.R.**, озаглавен **Perseus Mandate**, както и **F.E.A.R. Files** за *Xbox 360*, който ще съдържа новия експанжън за PC и излезлия преди известно време **Extraction Point**. В същото време *Monolith* работят и по още едно заглавие – продължението на *FPS* хита **Condemned**. За съжаление на PC играчите, **Condemned 2** се очаква да излезе единствено за *Xbox 360* и *PLAYSTATION 3*. Издател отново ще бъде *SEGA*.

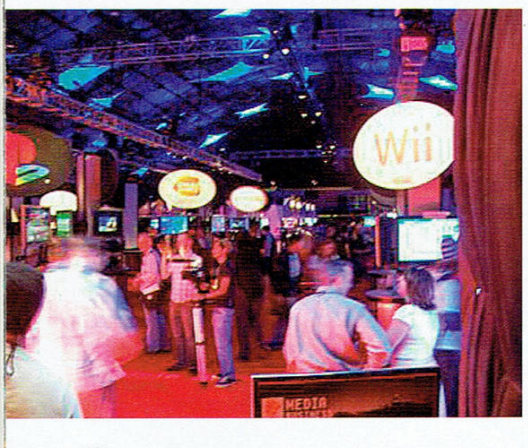
Assassin's Wii

Както отбелязахме по-горе, при конзолните платформи нещата основно се свеждаха до тупане в гърдите кой колко е продал. Кой каква позиция е заел. Как еди кой си продукт бил възможен единствено на съответната платформа, защото еди какво си го нямало при другите черни кутийки, и т.н. Това обаче се случва на всяко *E3*. Само дето на предишните имаше малко повече игри за показване. Не, че и сега тримата Големи нямаха какво да предложат. Просто изложението вече не се посещава от потенциални купувачи, а единствено от журналисти и дистрибутори, за които цифрите са много по-важни от игралните качества на различните заглавия. Затова дори гарантирани хитове като **Halo 3**, **Super Mario Galaxy** и **Metroid Prime 3** бяха представени единствено от кратки трейлъри. Случаят с пресконференцията на *Nintendo* обаче е за отбелязване. Защото за първи път в историята на *E3* един аксесоар успя да детронира предстоящите заглавия. Пичовете от *Nintendo* наблегнаха много повече на своята нова доларо-печатница **Wii-Fit**, отколкото на предстоящите си *"истински"* игри. Донякъде е тъжно да видиш как една от най-креативните компании се е отдала изцяло на печеленето на пари и все по-малко мисли за *хардкор* феновете си. Но както вече нееднократно отбелязахме, парите действително са най-важното и всяка иновация рано или късно се подчинява на тяхното влияние. Пресконференцията на *Nintendo* беше тържество на евтиния, но много правилен от комерсиална гледна точка подход, кръжащ около простичко представяне на още по-простички концепции за принципно простичката обикновена американска публика. За постигането на нещо подобно обаче се иска и много акъл. И явно в *Nintendo* той не е излишен. Защото, докато *Microsoft* и *Sony* се борят на кой му е по-голям хардуерът, *Nintendo* продават конзолата си като топъл хляб с технология от стара генерация, правилна рекламна политика и ниски цени. Спрямо *PS3*, *Wii* се продава в съотношения 6 към 1 в полза на *Нинтендовската* конзолата. Видно е за всеки, който следи изкъсо историята на Миямото и работните пчелички около него, че японците от много



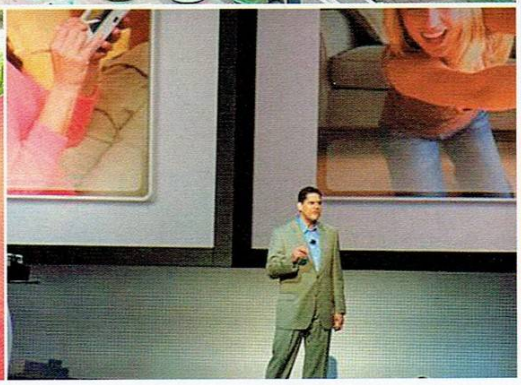


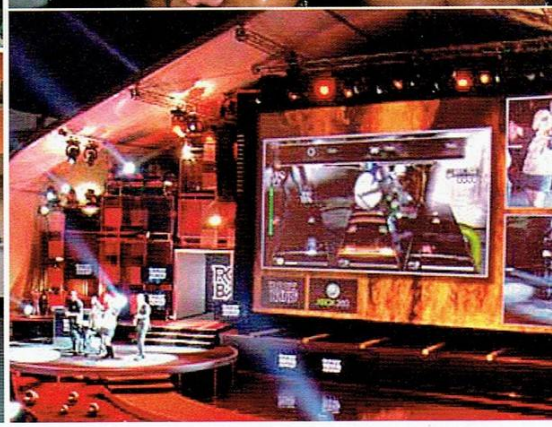
време насам действително знаят какво правят и към кого насочват своята продукция. Ако сравним политиката на *Nintendo* с тези на *MS* и *Sony*, то последните два гиганта се борят един срещу друг в една доста ограничена пазарна ниша спрямо тази, в която в момента се подвизава *Nintendo*. Освен всичко останало, по-крайните фенове на *Nintendo* отново ще получат своите **Zelda**, **Metorid Prime** и **Mario**. Нещо, в което *Nintendo* все още се дъни спрямо *Xbox 360* и *PS3*, е възможността за игра онлайн. Де факто за момента такава възможност не съществува. Малко нагло беше изказването на *Реджи*, в което той сподели, че не разбирал защо разни хора продължават да го питат кога *Nintendo* щяло да погледне сериозно на Online гейминга. Според шоумена, неговата компания вече била направила голямата, сериозната крачка към мрежовата игра, но хората, които продължават да задават въпроси, свързани с нея, просто не са я били забелязали. Ъх, верно ли?! Бъдещите две игри, които ще могат да се играят онлайн – **Mario Kart** и **Super Smash Bros. Brawl** – едва ли ще променят мнението на всеки, който се е докосвал до *Xbox Live* или *PSN*. В края на краищата обаче *Nintendo* има да доказва най-малко. Прогресът, който постигна фирмата през последната една година, е феноменален. Докато на последното *E3* японците хвърляха единствено големи обещания без реално покритие, на *E3 2007* те просто доразвиха вече утвърдената си концепция с продукт, който ще се продава като топъл хляб, при това не само в специализираните магазини, а вероятно и във всяка бакалия или обикновен супермаркет. **Wii Fit** реално е продължение на най-популярната *Wii* игра – **Wii Sports** – към, който ще бъде прибавен и изцяло нов безжичен аксесоар под формата на балансираща пластмасова поставка, върху която играчът ще стъпва. В играта на **Wii Fit** ще участва цялото тяло на геймъра. Той ще може да танцува, играе аеробика, удря с глава виртуални топки, изпълнява сложни йога движения и т.н. В общи линии перфектният фитнес уред за всеки по-пълничък плейър и парти забавление за всяка компания. Все още не е обявена точна цена, а пълният пакет можем да очакваме на Стария Континент в началото на 2008 година.



Killstation 2

Ако имаше конзолен играч, който трябваше да докаже себе си на това *E3*, то това беше *Sony*. След слабия старт на *PLAYSTATION 3* и липсата на качествен софтуер, който да мотивира потребителите да платят колосалната сума от 600$ (евро в Европа), японският гигант се принуди да намали цената малко преди началото на изложението. Какво се оказа всъщност обаче? Нещо, което почти никой не е очаквал от *Sony*. Японците се опитаха семпличко да замият очите на хората чрез прийом, изразяващ се в разчистване на 60 GB вариант на конзолата от рафтовете. Преди *E3*, както и на самото изложение, *Sony* говореха за абсолютно легитимно намаляване на цената на *PS3*, като досегашният премиум вариант на конзолата пада на 500 долара, а за 600 долара ще се продава нов вариант с 80 GB твърд диск и един от малкото безапелационни хитове за новия стейшън – **Motorstorm**. Малко след края на E3 обаче истината излезе наяве и разочарова адски много хора. В действителност идеята на *Sony* е просто да замени досегашния поскъпо струващ модел на *PS3* в САЩ, с този, който се продава в Европа. Причината за това се състои в по-евтините части, от които е изработена европейската версия на конзолата и отстраняването на *Emotion Engine* процера от *PS3*, позволяващ харудерна емулация на *PS2* и *PSone*. Известно е на всеки, че разлика в цената между 60 и 80 GB твърд диск почти няма. От друга страна редуцирането на цената за изработката на *PLASYATION 3* е от изключително значение за *Sony*, тъй като по последни данни, от всяка продажба на модела, съдържащ *EE* в себе си, компанията губи до 200$ на бройка. Ако все пак от *Sony* искат да намалят атаките срещу себе си, то могат след пълното изчерпване на 60 GB модел да свалят цената на новия модел на 500$. Което на този етап поне нас силно ни съмнява. Що се отнася до конференцията на *Слънчевите Японци*, то тя беше в пъти по-добра от тази на *E3 2006*, но отново не успя да ни докаже, че *PS3* наистина заслужава цената си от 600 евро. Въпреки демонстрацията на някои обещаващи заглавия. Истината е, че колкото и да се опитват от *Sony* да представят *PS3* като мейнстрийм платформа с много богати мултимедийни възможности, цената си остава от решаващо значение търсиш ли възможно най-широка маса от потенциални купувачи. Защото, няма какво да се лъжем, тази есен ще можеш да играеш двете най-очаквани заглавия за годината на платформа, струваща 300 евро (долара в САЩ). И това за съжаление не е *PS3*. Наред с много приятните *PSN* заглавия в лицето на **WipeOput HD** (о, да!) и действително многообещаващите и изключително иновативни софтуерни продукти като **Echo Chrome** и **Every Day Shooter**, *Sony* през цялото време пропагандираха по доста евтин начин *Blu Ray* технологията. Например, новият *Playstation "гуру" Джак Третън* показа завидно "логическо" мислене, споделяйки, че след като филмовите компании предпочитат *Blu Ray* формата пред неговия основен конкурент в лицето на *HD DVD*, това автоматично означава, че





той е игралната медия на бъдещето. Или как всяко второ заглавие не било възможно за друга игрална платформа поради липсата на *Blu Ray* устройство. Бих препоръчал на *Sony*, вместо евтина пропаганда, наистина да ни покажат продукти, които да накарат хората да закупят конзолата *дори* и на тази цена. Защото въпреки обещаващата линия от first party заглавия, единствено **Killzone 2** има реалния шанс да продава добре. Разбира се, това важи и за **MGS4** (от който *Коджима-Сан* показа поредното надъхващо видео), **Gran Turismo 5** и **Final Fantasy XIII**. Но е редно да отбележа, че и трите няма да видят бял свят през настоящата 2007 година. На конференцията беше показан и новият вариант на джобната конзола *PSP*. Той ще бъде по-лек и тънък, с по-бърза *UMD* оптика и възможност да се включва директно към всеки телевизионен приемник. Освен това **Unreal Tournament 3** на *Epic* и **Haze** на *Radical* бяха обявени като *временни* ексклузиви за *PS3*. Приятно впечатление ни направи и оповестяването на новината, че **UT3** за *PS3* ще подържа модовете на обикновени играчи, създадени за PC версията на играта. Със сигурност това няма да увеличи продажбите на конзолата, но е голям плюс за *PS3* на ниво екстри спрямо *Xbox 360*. Липсата на **Final Fantasy XIII** и мълчанието от страна на *Team Ico* определено ни разочарова.

Mass Halofect

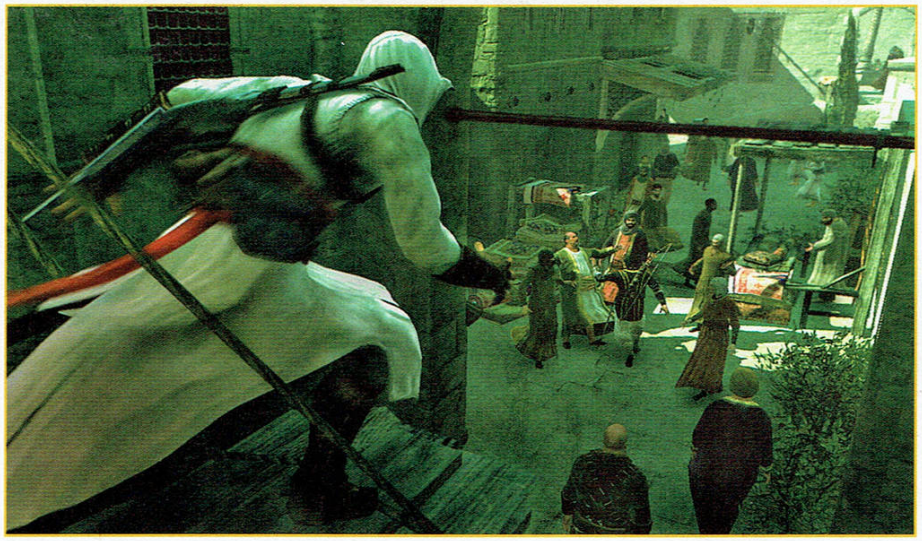
Ще завършим с *Microsoft*, които заложиха единствено на убийствения си списък от заглавия до края на годината и абсолютно целенасочено не споделиха какво да очаква *Xbox* притежателят през 2008-ма. И на тяхната конференция не се случи почти нищо изненадващо. Не можем да не признаем обаче, че *Питър Мур* е пич. Въпреки леко *селскостопанския* си външен вид, австралиецът има правилен подход, може да забавлява и е напълно отдаден на марката *Xbox*. Най-очакван, естествено, беше трейлърът на **Halo 3**, който въпреки принципно позитивните впечатления, които остави у нас, беше кътван по доста аматьорски начин, а музикалният **Halo** мотив можеше да звучи в пъти по-добре. И все пак играта продължава да бъде най-очакваното заглавие за 2007 година, заедно с **GTA IV**. И по всяка вероятност няма да разочарова. *Bungie* са се доказали като изключително силен дивелъпър, който няма навика да показва игрите си в най-добра светлина преди излизането им, но когато крайният продукт удари рафтовете, главите ни се отвинтват от кеф. Просто си спомни каква беше ситуацията с оригиналното **Halo** и колко негативи отнесе то преди да направи премиерата си на оригиналния *Xbox*. Другото заглавие, което впечатли всички, беше **Mass Effect** – новият епос на ролевите майстори от *Bioware* ще се появи по магазините през Ноември и по всичко изглежда, че шансовете да останем разочаровани са малки. Споменахме ли вече, че конференцията на *MS* беше доста скучна? В никакъв случай лоша, но не и интересна. С което определено отправям критика към *Мур* и компания, които през 2005 година с гръмки изказвания ни обещаваха, че *Xbox 360* ще промени гейминга из основи. Личните ни наблюдения ни навеждат на мисълта, че промяната все още я очакваме. Иначе, без никакви съмнения *Xbox 360* разполага с най-добрия каталог от заглавия за Коледните празници и "спокойната" конференция на *Редмъцни* донякъде е разбираема.

Wake up to a new breed of Entertainment

Независимо от струящия в повечето случаи негативизъм, *E3 2007* беше поредната трибуна за нашата индустрия, която привлече погледите на всеки, който поне малко има интерес към нея. Според хора, посетили самото изложение, то е било доста по-спретнато от миналогодишните. И нещо още по-важно – независимо от това какъв тип играч си и предпочитания към кой жанр заглавия имаш, неминуемо ще намериш виртуалното забавление, което напълно да ти допада, в поне една от представените платформи. Изборът, който се предоставя на геймърите, никога до момента не е бил толкова голям и разнороден като съдържание и не можем да се досетим за по-добър период от настоящия, за да наречеш себе си с гордост Играч. Пък и посоката, в която се развива индустрията ни, е правилна. Според *PricewaterhouseCoopers*, до 2011 година въпросната ще регистрира годишни приходи от близо 50 милиарда долара, срещу 32 милиарда в момента. Което означава почти 10% покачване на година. Накратко, очаква те много игрално време, приятелю. И то не само до края на тази година, ами и в необозримото бъдеще. И е хубаво.

Платформи: X360, PC, PS3
Жанр: TPS
Производител: Ubisoft
Разпространител: Ubisoft
Излиза: Ноември 2007

Assassin's Creed



За никого не е тайна, че **Assassin's Creed** е едно от най-бленуваните заглавия, както от екипа ни, така и в световен мащаб. Напрежението, трупано от досега ни с първия CGI трейлър, най-сетне беше частично освободено от презентирания на E3'07 реален геймплей.

Какво видяхме ние? Една красива, раздвижена и богата игра, в която стелт елементите, изследването на хипер детайлни местности, убийствата и лютите битки с няколко противника се преплитат в един чудесен нексткджен миш-маш, който няма как да не те впечатли. Както ти е известно, поемаш ролята на хашишина Алтаир, който се опитва да възвърне загубената си репутация в ордена, преследвайки девет влиятелни исторически личности, изиграли важна роля по време на кръстоносните походи. Самото преследване на бягащите цели е един от забавните геймплейни елементи, демонстрирани на изложението. Представи си как търчиш след пъргава гад, втурнала се по претъпкани с хора улички. Жертвата ти ще сменя рязко посоката на бягство и ще превръща минуващите в препятствия, събаряйки ги по пътя ти. По-слабичките няма да бъдат проблем за Алтаир, но по-тлъстите NPC-та сериозно ще забавят качулатия асасин. Именно за това често ще трябва да търсиш индиректен път към преследвания пич. Первази, покриви – всичко помага за скъсяването на дистанцията и именно затова е хубаво предварително да си огледал съответния град или поне квартал, за да избереш оптималния маршрут за преследване.

В общи линии мисиите могат спокойно да се разделят на няколко ясно обособени части: откриване на жертвата (ще е различно при всеки, но в общи линии се свежда до разпитване на ключови NPC-та, както и претърсване на всяка уличка и сграда, докато достигнеш до желания тип), залавяне и убиване на жертвата (някои ще бягат, други ще се борят с Алтаир), измъкване от ситуацията (сливане с тълпата, бягство от града, избиване на пратените пазачи). Интересен момент са предсмъртните мигове на всеки един от Деветимата. Времето спира в един намекващ ни за интегриран в цялата история сайфай елемент и хашишинът в бяло се опитва да измъкне всичко, което врагът му знае, преди да душата му да е отпътувала към Свети Петър. Именно тези моменти, плюс хай-тех присветването на екрана, познато ни както от старите CGI клипчета, така и – вече – от ингейма, повдигат въпроса дали наистина няма да има известен свръхестествен елемент в **AC**. Елспет Тори, една от водещите фигури в проекта, просто отказва да говори по темата на този етап, което за нас си е сигурно "Да".

Бойната система изглежда доста добре реализирана, като Тори специално обърна внимание на таргетинг системата, която дори и в най-напечения сблъсък ще локва интелигентно погледа ти към най-близкия, важен и уязвим враг. Ударите и схватките са красиво хореографирани и, при все скриптирания си вид, качват нивото на адреналина. Алтаир разполага с четири типа оръжия за близък бой – меч, кама, прикаченото към ръката му острие и юмруци. С напредването на играта и изкачването в ранговете на сектата ще можеш да закупуваш повече и по-мощни оръжия от първите два типа. Цялата екипировка (за която не се знаят много подробности) ти се дава между мисиите от тип на име Малек. Интересно е да се спомене, че ако сгафиш в хода на дадена задача, рангът ти пада и трябва отново да го възвърнеш, изпълнявайки странични ъбджективи. Тори обещава около 40 часа геймплей, ако решиш да изриваш всичко в играта.

Малко за техническата част. Едва ли ще се шокираш от факта, че **AC** изглежда брутално. Сенки, ефекти, моушънкепчъринг – всичко е на много високо ниво. Минуващите са над двеста различни модела, като в зависимост от града и района, в който се намираш, ще бъдат облечени по различен начин.

Абе какво да ти говорим, ти вече си чакаш с нетърпение, нали?

Платформи: X360, PS3
Жанр: TPS/Driving
Производител: Rockstar North
Разпространител: Rockstar Games
Излиза: 19.10.2007

Grand Theft Auto IV

Три минути от реалния геймплей на **GTA IV**! За много хора това беше игралният еквивалент на свирка от Анджелина Жоли. Което прочее е метафора, така че ако наистина си го надървил от брадясал украинец, ще те помолим да запазиш тази информация за себе си. Най-малкото, защото тук е мястото за информацията, която държим да споделим публично. Първо и най-важно – да, играта *наистина* изглежда толкова нечовешки добре, колкото първоначалното тийзърче намекна. Демонстрацията, прочее, беше направена на *X360*, което е доста показателен пример за промените в любимата ни индустрия, защото доскоро *стейшънът* и **GTA** бяха неразделни, като тежко ПТП и обезобразени жертви. Въпреки обявената в предварителните материали "генерална промяна във франчайза", дългоочакваната четворка ни изглеждаше по-скоро като подобрено "още от същото". Което не е задължително лошо, защото за фенове като нас това си е един вид завръщане у дома. Като площ **GTA IV** ще покрива територия, равняваща се на тази в **San Andreas**, но със зверски повече детайл и най-реалистичното виртуално пресъздаване на реалния Ню Йорк до момента. За презентацията ИИ-то и NPC-тата бяха изключени, така че градът беше по-празен от Лондон в **28 дни по-късно**. За сметка на това смяната на ден и нощ изглежда поразително добре, светлинно-сенчестите ефекти са титанични, а съчетанието между HDR и едни от най-адекватните водни повърхности в игра до момента просто ни отвя главите. Движенията на единствения жив човек в Ню Йорк – новият ни протагонист Нико Белич – също изглеждат великолепно анимирани. Лошите новини? Ако видяното не е някакъв свръх ранен билд, просто не виждаме как *Rockstar* ще успеят да спазят предварително обявената дата. Фреймрейтът е непостоянен, графични бъгове се забелязват на всеки ъгъл, а работата по записването на диалога все още не е започнала. Убедени сме, че никой няма да си позволи да ръшне **GTA IV**, така че играта ще се появи на пазара в най-блестящия си възможен вид. Но наистина нямаме търпение и възможността за забавяне ни подтиска.

Платформи: **PC, X360, PS3**
Жанр: **TPS**
Производител: **IO Interactive**
Разпространител: **Eidos Interactive**
Излиза: **Ноември 2007**

Kane & Lynch: Dead Men

Едно от най-страстно очакваните в китната ни редакция заглавия. **Kane & Lynch**, в случай, че си пропуснал превюто, е твърд търсен екшън с тактически елементи, определян жанрово от създателите си като "криминална драма, директно вдъхновена от филми като **Жега** и **Dog Day Afternoon**". Главните герои – Кейн (наемник, предаден от своите) и Линч (убиец психопат) се срещат на много приятно място – автобуса към затвора, в който да изживеят последните си дни, преди електрическият стол да ги превърне в нещо черно и хрупкаво. Както споделя със смях водещият дизайнер, "двамата започват от дъното и продължават да копаят". Визуално играта не впечатлява особено, защото напомня за лек ъпгрейд на последния **Hitman**, а и геймплейната механика, в която движиш групи от наемници, ни плаши с възможността да пострада от слабо ИИ и неудобен контрол, какъвто беше случаят с противоречивия **Freedom Fighters** (пак на *Io*), но производителите обещават, че този път грешки няма да има. Дотук с притесненията обаче. Играта предлага маса от добри идеи, като например така нареченото "крехко сътрудничество". Практически всички наемници от екипа ти работят единствено и само за пари и мнението им за теб може да се промени неприятно, ако правиш глупости. Могат дори да не те ривайвнат (с адреналинова инжекция), ако си свален и умираш. Предвидена е easy трудност за по-неопитните, в която героят ти е почти безсмъртен и можеш да минеш играта като класически търд търсън без да се интересуваш от наемниците си, но от medium нагоре правилното отношение и адекватния контрол на екипа са основното условие за победа.

В сингъл ще играеш с "добрия" Кейн, но по-ключовият момент е предвидения страховит оф-лайн кооперативен режим, в който втори играч ще влезе в ролята на психопата. А когато гледаш света през очите на Линч, на моменти и ще имаш доста странни видения, изкривяване на реалността през призмата психопатските му възприятия. Подобни сцени обаче подло са ни спестени в трейлърите, защото авторите твърдят, че сюжетът, с всичките му обрати, е изключително важен – може би най-важният – аспект от играта им и дори най-малкият спойлър би провалил удоволствието. Като си говорим за сюжет – ако героят ти се спомине безславно, ще станеш свидетел на клишето с живота, минаващ като на филмова лента пред очите му. Интересното е, че немалка част от този живот е преминал *извън* рамките на играта, така че в предсмъртните мигове на виртуалното си алтер его ще научаваш разни допълнителни късчета от личната му история, които да допълват цялата картина.

Clive Barker's Jericho

Платформи: **X360, PS3, PC**
Жанр: **FPS/Horror**
Производител: **MercurySteam**
Разпространител: **Codemasters**
Излиза: **Ноември 2007**

Рояк от черни мухи се е струпал край пулсираща купчина от разлагаща се плът. Заплашителна музика дращи сетивата ти. Страхът се е просмукал във всяко твое решение и зловеща смърт те очаква на всеки ъгъл. Ти си съвършено и напълно преебан.

И това е едва екранът с откриващото меню.

Jericho, новата игра на хорър гуруто (с леви наклонности, съжалявам, ако го научаваш чак сега) Клайв Баркър наистина се очертава като нещо титанично. Участието на Баркър в проекта не е просто да удължава изкуствено заглавието и да примами някой и друг книжен плъх да си купи играта – той е работил (в минало време, защото заглавието е практически завършено) с испанските дивелъпъри, както при създаването на историята, така и при оплитането ѝ около геймплея и лудия дизайн на нивата и противниците. **Jericho** може и да не е най-съвършената на ниво графика игра, която сме виждали (особено на фона на някои от визуалните бомби, стоварени на изложението), но обещава да ни изкърти с атмосфера и замисъл. Историята ни запознава с отряд от седем "джерикос" (елитни пичове с парапсихологически таланти), които трябва да се възправят срещу поредното Древно Зло. За да не забравиш, че това все пак е Баркър и няма да налетиш на някакви симпатични екс-мени – едната джериконка, примерно, е младо момиче, което трябва да се порязва всеки път, когато иска да направи магия, защото силата е стаена именно в кръвта ѝ. Базовата геймплейна механика е свързана с факта, че можеш да превключваш на всеки човек от отряда, което ти предлага седем коренно различни стила на игра, че и ясно изразен тактически елемент. Така например е добре да се съобразяваш с това, че само двама души от екипа могат да "съживяват" падналите си другари в **Gears of War** стил и загубиш ли ги, шансовете ти за оцеляване се сриват. Обещават ни достатъчно добра система за раздаване на заповеди, за да не се налага непрекъснато да превключваш на героя, от който се очаква да направи нещо по-специално. В хода на действието пластовете на реалността ще се белят един по един (авторите, като същински шрековци, ни карат да си представим глава лук), което ще ни отвежда на всякакви зловещи места – Втората Световна, Кръстоносните походи и прочее.

Изобщо – ноември ще бъде май.

Платформи: **Xbox 360, PS3**
Жанр: **FPS**
Производител: **Monolith**
Разпространител: **SEGA**
Излиза: **началото на 2008**

Condemned 2: Bloodshot

Monolith просто нямат спирка. Освен, че обявиха сикуъла на **F.E.A.R**, както и нов експанжън за оригиналната игра – **Perseus Mandate**, ето че още едно продължение на тяхно силно заглавие е на път да види бял свят. Става дума за продължението на **Condemned: Criminal Origins**, озаглавено **Bloodshot**.

Около историята в сингъла се знае малко, но тъй като детективските джаджи от първата част пак са на лице, предполагаме, че отново ще става дума за разследване, водещо до свръхестествени и най-вече кървави разкрития.

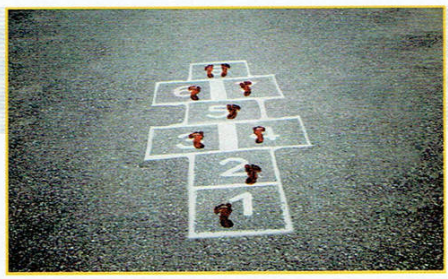
Геймплейно играта ще е същата. Промени се забелязват основно в бойната система, която си беше брутална и в оригинала, но тук *Монолитните* пичове обещават още повече динамика и възможности. Като начало, завършващите удари вече няма да се свеждат само до счупване на врата, удряне на главата в земята и другите познати ни от оригинала фаталитита. Тук вече ще можем да влачим умиращата гад и да използваме предмети от околния свят, за да я довършим. Например да забием нечия мутра в работещ телевизор. В самите битки вече ще имаме богат набор от комбота, а броят на оръжията, които намираме из нивата, ще бъде увеличен поне двойно.

Детективската част от **Condemned** вече ще бъде по-силно застъпена спрямо оригинала, тъй като разследвайки и търсейки улики, ще получаваш бонус точки, с които можеш да ъпгрейдваш оръжията си (например електрошока), както и самия главен герой – Итън.

Condemned 2 ще използва добре познатия ни енджин, но се обещава богат набор от нововъведения и ефекти. Играта се очаква някъде в началото на идната година.

Платформи: **X360, PS3, PC**
Жанр: **FPS**
Производител: **Monolith Productions**
Разпространител: **Warner Bros Interactive**
Излиза: **TBA 2008**

Monolith's Paranormal Project 2 [F.E.A.R.]



Да, ще имаме **F.E.A.R. 2** и не – играта може би няма да се казва така. Проблемът е, че *Monolith* и новият им разпространител *Warner Bros Interactive* не притежават правата върху името **F.E.A.R.** (което е при бившите им публишъри *Vivendi*), но пък пичовете все още могат да създават игри в същата вселена. Сделката е, че докато нямат официално заглавие (което би следвало да се случи някъде през август), нямат право да изваждат на бял свят шотове или филмчета от геймплея. Е, ние успяхме да надникнем зад затворените врати. Показаното на E3 демо, представящо първото ниво от проекта, изглеждаше по-полирано от много съвременни напълно завършени игри. От централата на *Monolith* твърдят, че целите им са скромни и достижими – да създадат най-добрия FPS изобщо. Предвид факта, че **F.E.A.R.** е една от любимите ни игри, а в портфолиото им просто няма празно, сме склонни да им вярваме.

Играта, която за удобство все пак ще наричаме **F.E.A.R. 2**, започва около половин час преди финала на оригинала и ни представя нов главен герой. Авторите обясняват, че това им решение нямало нищо общо с правните проблеми – за тях центърът на франчайза била Алма и игрите (точен цитат, намекващ за още продължения) щели да следват нейната история. Показаното демо – не особено изненадващо – започва с експлозия в някакво хирургическо отделение, принуждаваща новото ти алтер его да се надигне от операционната маса и да види какво се случва. Още при първата престрелка установяваш, че все още можеш да забавяш хода на времето, което е добре. Интересна иновация е фактът, че играта е писана за *X360* и, при все, че ще излиза за PC, ще се играе забележително по-добре с пад, защото цялата интеракция с околната среда ще се извършва с помощта на десния аналог. С един клик на въпросния вдигаш или подхващаш даден предмет и с движението му го засилваш в желаната от теб посока. Така например можеш да обърнеш някоя маса, за да се прикриеш. ИИ-то е забележително подобрено, като този път скриптирани ситуации ще има само в кътсцените. От *Monolith* говорят за "sandbox" бойна система, променяща се динамично в зависимост от действията на играча.

Допадна ни и фактът, че **F.E.A.R.2** не е пострадал от "регенерирацция" **Halo** синдром и продължава да има старомоден индикатор за здраве и аптечки. Нови подробности – при първа възможност.

Army of Two

Платформи: **X360, PS3**
Жанр: **TPS**
Производител: **EA Games**
Разпространител: **Electronic Arts**
Излиза: **15.11.2007**

Едно от най-чаканите от нас заглавия беше представено с подробности на тазгодишното E3. **Army of Two**, както вече сме ти казвали, е кооперативен екшън, в който влизаш в ролята на един от двамата наемници – Салем и Риос – и с помощта на много и големи пушкала ще избиваш малки армии с цел печелене на пари, чрез които да се сдобиеш с още по-големи пушкала. Омагьосан кръг направо.

Новостите, които бяха разкрити на изложението относно тази игра, не са малко, като ще започнем от най-основното – агро системата. Агро не идва от "аграрен", а от "агресия". Принципната идея е, че колкото повече стреляш по враговете или колкото по-зъл изглеждаш, толкова повече внимание ще ти обръщат противниците. Цялото това агро е вплетено по един уникален начин в кооперативната игра. В много случаи ще се налага единият от двамата наемници да привлича огъня, докато другият заобиколи противниците по фланга и ги избие. В горната централна част на екрана има "агрометър", който през цялото време показва кой от двамата е по-аграр в даденото момент. Въпросното агро може да бъде предавано от един играч на друг, в зависимост от конкретната ситуация.

Другото интересно нещо, което разбрахме, е че командите са сведени до най-опростения възможен минимум. Всички кооперативни движения ще се извършват с един бутон, а ако единият от наемниците извика другаря си за кооперативно комбо достатъчно е вторият само да се приближи до него и без излишни натискания на бутони комбото ще се задействa.

Станахме свидетели и на момент със спасяване на ранен другар. Последното става посредством мини игра, в която трябва да натискаш определени бутони в правилна последователност, за да направиш сърдечен масаж, докато партньорът ти бяга – в друга мини-игра – от тунела бяла светлина.

Всичко това ни кара да трупнем в очакване на официалната рилийз дата на **Ao2**. Нямаме търпение, заклеваме се.

Платформи: **PC, PS3, Xbox 360**
Жанр: **FPS**
Производител: **Epic Games**
Разпространител: **Midway Games**
Излиза: **Ноември 2007**

Unreal Tournament 3

Имаги година представянето на **Unreal Tournament 3** на E3 беше в стила на винаги забавното предаване "Кой е по-по-най". Един вдъхновяващ трейлър, 20-30 минутни геймпейни сесии за журналистите, обичайните гръмки обещания за това колко много задници ще рита играта и колко добре вървяла на тестовите машини, чиято цена и конфигурация деликатно не се споменава. По-голям и мащабен, по-красив, детайлен и ослепителен, по-бърз, надъхан и динамичен, по-брутален, кървав и безкомпромисен, **Tournament**-ът се задава със страшна сила към края на година на повече платформи от всякога. Играта, която със сигурност ще накара всеки компонент в компютъра ти да се гърчи в адски мъки, докато се хвърляш стремглаво в безпрецедентната онлайн касапница, която *Epic* ни обещават. За превозните средства и оръжията сме си говорили в тлъстото превю. Вече са напълно ясни отпадащите режими – Assault (който виждаме през едно издание по стара традиция), Domination и Bombing Run (които за жалост не получиха полагащото им се внимание). Налице са DM, TDM, CTF, както и Onslaught, този път с напълно различни отбори за корпорацията Ахоп и злокобната армия на Necris. Нововъведенията са Vehicular CTF, както и Warfare – еволюцията на Assault, в която двата отбора няма просто да атакуват и защитават, а ще имат собствени уникални задачи, изпълнението на които ще се разгръща в цяла кампания. За начало ще ни стоварят 40 карти, с тенденция за достигането на трицифрено число предвид редовните бонус пакети и подкрепата на най-силното мод къмюнити. Цялото фенско и официално съдържание ще е достъпно без ограничения за притежателите на *PS3* версията, както и за *Xbox 360* в началото на другата година. Всичко това е подкрепено и от стабилна синглплейър кампания, обещаваща да превърне **UT3** в най-богатия откъм разнообразие екшън на годината с добре подплатени претенции за короната. Нека купуването на DX10 видеокарти и идиотски количества RAM да започне сега!

Платформи: PC, X360, PS3
Жанр: FPS
Производител: Infinity Ward
Разпространител: Activision
Излиза: края на 2007

Call of Duty 4: Modern Warfare

Писна ни от Втората световна война, натякваме ти го постоянно и явно от *Infinity Ward* са разбрали за недоволството ни. Освен че студиото, дарило ни с първите две части на **CoD** поредицата, които откъдето и да го погледнеш, са цветя пред тройката, се завръща триумфално към франчайза си, вече и сетингът е различен. Стига вече нацисти, съюзници и Нормандии. Добре дошли насред модерната война.

CoD4 ще прати теб и екипа ти от елитни командоси в Русия и Близкия изток. Нивата ще са разположени точно в тези две области, като контрастът между дъждовната и мрачна европейска държава и пустинните терени е впечатляващ. Въпреки че сме свикнали да наричаме **CoD** поредицата просто "реклама на енджини", нещата май са на път да се променят. Не ни разбирай погрешно – **CoD4** е едно от най-впечатляващите визуално заглавия на тазгодишното E3. Визията е направо смазваща! Работата е там, че и геймплеят изглежда повече от добре и въпреки че иде реч за типичен FPS, фийлингът от стрелбата, отборните команди, левъл дизайна и атмосферата ни го вдигат мощно. Ще има и флешбек мисии, когато главният герой ще се връща десетина години в миналото, когато още е бил млад и неук кадет. Именно такова ниво бе показано от Колие и Уест – двама от най-активните дейци в *Infinity Ward*. Което ни навежда и към – вече наистина шокиращата в **CoD** контекста – идея за добре реализиран сценарий. Екшънът е бърз и зрелищен, а нивата са разчупени и често предлагат избор между директен и стелт подход към ситуациите.

Мултито отново ще е голям коз на заглавието, като притежателите на *360* могат да очакват ексклузивна бета в най-скоро време. Ние се надяваме *Infinity Ward* да се завърнат триумфално към края на годината, предлагайки един нов прочит на крайно комерсиалната си поредица. Предпоставките това да се случи са налице.

Conan

Платформи: Xbox 360, PS3
Жанр: TPS
Производител: Nihilistic Software
Разпространител: THQ
Излиза: TBA 2008

Nihilistic, които би следвало да помниш с добро покрай първата част на **Vampire: The Masquarade**, са решили отново да ударят силно по гейм-масата, представяйки ни новия си екшън – **Conan**. Игра, около която се шуми от известно време и набързо бе определена като клонинг на **God of War**, въпреки доста индивидуалните си облик, вселена и механика. Ето какво видяхме ние от демонстрацията, направена на E3 2007.

Conan е базирана не на филмите с бате Арни, а по-скоро на романите на Робърт Е. Хауърд, откъдето са взаимствани обстановката и персонажите, а историята си е създадена изцяло от сценаристите на *Nihilistic*. Основен деец в това геймъроугодно деяние е Сюзън О`Конър, която е написала сценария и на **Gears of War**.

В общи линии **Conan** прилича на типичен бътънмашър, комбиниращ тежки и леки атаки, както и няколко различни типа оръжия. Интересното е, че по думите на Робърт Кюбин, битките по-скоро ще напомнят на файтинг заглавие от типа на **Virtua Fighter**. Тоест ще трябва да се осланяш много на блока, каунтър-атаките и комботата. Схватките са кървави и брутални, играта е М-рейтед и можеш да използваш всяко сечиво, което намериш из нивата. Има три дървета с умения и комбота, в зависимост от оръжието ти – малко едноръко, тежко двуръко и по едно във всяка ръка. Ще събираш експириънс от орбове по начин, познат ни от **Onimusha**, **DMC** и **God of War**, като ще можеш да разпределяш точките по тези три дървета.

Сблъсъците с босове също изглеждат впечатляващо, като Робърт обещава да няма два еднакви такива в цялата игра. С движението си през екшъна и историята, Конан ще печели не само точки, които да разпределя по дърветата, но и нови и по-добри брони, които да екипира. За момента обаче не се знаят подробности по този параграф.

Играта няма твърда дата за излизане, но едва ли ще се появи до края на тази година.

Платформи: 360, PS3
Жанр: FPS
Производител: Day 1 Studios
Разпространител: Lucas Arts
Излиза: лято 2008

Fracture

Fracture е футуристичен шуутър, който отдавна се каним да ти представим, но така и не намерихме място за него на страниците си. До сега. Да не говорим, че моментът е крайно подходящ, тъй като на изложението успяхме да се насладим и на жива демонстрация от играта, която изглежда повече от впечатляващо, повярвай ни.

Това не е типичният екшън, където просто вървиш и мажеш на филийка къде-що мърда. Не, драги, силата на играта е в деформацията на терена. Представи си няколко ситуации и решенията за тях, предложени от **Fracture**. Ситуация 1: ти си под тежък вражески обстрел, като противникът ти е позиционираи доста над теб, а ти имаш единствено помпа и меле оръжие. Мяташ тектонична граната в земята, от където изниква висока скала, позволяваща ти да докопаш гадта. Ситуация 2: трябва да достигнеш входа на бункер, пазен от петима тежковъоръжени пазачи. Мяташ отново тектонична граната, за да изградиш естествено прикритие пред себе си, след което изваждаш vortex гранатата и я пращаш в центъра на вражеската група. От експлозията се получава нещо като черна дупка, засмукваща един по един гадовете. Ето такава игра е **Fracture** – разчитаща основно на деформиращия се терен и произтичащите от това геймплейни благинки. Благодарение на тази деформация ще имаш сериозна свобода в подхода си, ще решаваш различни пъзели и ще си правиш чудесни мултиплейър гаврички.

Иначе всичко останало си е като в стандартен FPS – оръжия, история и противници. Визията е на високо ниво, все пак парите на чичко Лукас си казват думата. Чакаме след около година...

Платформи: **X360, PS3**
Жанр: **TPS/Horror**
Производител: **Capcom**
Разпространител: **Capcom**
Излиза: **TBA 2008**

Resident Evil 5

Представеният на изложението тийзър беше крайно минималистичен и крайно надъхващ. Намекващ какво ни очаква, без да дава конкретни отговори. Действието е пренесено в Африка, главният герой има шокиращо не-гейски вид (вече ни е мъчно за палавия перчем на Лиън), мяркат се кадри от някакво народно въстание, в което размахваните вили и мотики са видимо намигване към **Resident Evil 4** и... толкова. Единственото свръхестествено проявление са едни кървящи очи. Зомбита – за добро или лошо – не се мяркат. Питър Муур ни успокои, че можем да очакваме по-подробен трейлър съвсем скоро – на 26 юли в *Xbox Live Marketplace*.

Silent Hill V

Платформи: **X360, PS3**
Жанр: **Horror**
Производител: **Konami**
Разпространител: **Konami**
Излиза: **TBA 2008**

Петата поредна серия на легендарния хорър ни връща в любимия ни мъглив, зловещ град. Обещават ни нова, подобрена бойна система и страховита визия, но и двете неща си остават в сферата на обещанията, предвид факта, че видяхме два шота и един безумен тийзър. Иначе историята проследява пътя на военния ветеран Алекс Шепърд, който тръгва да търси изгубения си брат. Познай къде го отвежда търсенето му? Музиката е на Акира Ямаока, ако по някаква странна случайност те интересува.

Платформи: **X360, PS3, PC**
Жанр: **TPS**
Производител: **Capcom Production Studio 1**
Разпространител: **Capcom**
Излиза: **Ноември 2007**

Devil May Cry 4

Надеждите ни за нещо ново около новите приключения на Данте и софтуерът за печене на дискове бяха злокобно попарени, след като на E3 видяхме същата (иначе великолепно изглеждаща, спор няма) презентация, кулминираща с огнения демон Бирайъл, показана и на Publisher's Media Event през април и на Australian Press Tour през юни. От *Capcom* очевидно си чакат гейм шоутата в Лайпциг или Токио. Междувременно на майкрософтската пресконференция беше обявено, че в някакво близко бъдеще можем да очакваме демо в Xbox Live. Залагаме голяма бисерна и шопска, че и в него ще биеш същия дзвер. Иначе продуцентът Хироюки Кобайаши видимо се чудеше какво да обяснява, експлоатирайки думите "куул", "стайлиш" и "ню мейн керъктър", понякога съчетавани на рандъм принцип в стил "ту кайндс ъв куул уит ту мейн керъктърс". И че просто нямало начин да имаш *PS3* или *X360* и да не си купиш **Devil May Cry 4**. Добре, че играта наистина изглежда зверски добре, защото само това успокоява желанието ни да псуваме грозно.

Платформи: **X360, PS3**
Жанр: **Fighting**
Производител: **Project Soul**
Разпространител: **Namco Bandai**
Излиза: **TBA 2008**

Soul Calibur IV

Обещават ни подобрена бойна система, още по-здрав екшън, резолюция от 1080p и непоклатими 60 фрейма – единственият аспект от играта, с който просто не можело да има компромис. Показват ни поредния минималистичен тийзър, чиято единствена цел е да ни каже, че да, **SCIV** ще има. Историята разказва за баща, който е принуден да убие сина си, защото е взел Соул Едж меча и иска да го използва за лоши цели, мръсникът.

Soul Calibur Legends

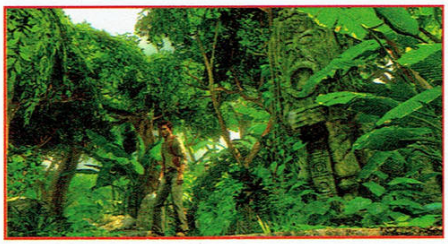
Платформи: **Wii**
Жанр: **Beat 'em up**
Производител: **Project Soul**
Разпространител: **Namco Bandai**
Излиза: **06.11.2007**

Определено по-интригуващо изглеждащият **Soul Calibur** проект, който – при все, че се отдалечава значително от арените на любимата ни бойна игра в **Shaolin Monks** стил – ни допадна с възможността да насечеш плазмата в хола си с уи-моута, ако се разпалиш сериозно. **Legends** е прикъл на познатите събития, ситуиран между **Soul Blade** и първия **Soul Calibur**. Журналистите, имали възможност да тестват геймплейната механика на живо ("щото той и **Red Steel** изглеждаше добре на трейлърите), споделят, че освен дежурното за конзолата забавяне между твоето замахване и реализирането на движение в играта, водещи до цялостно убиване на динамиката, нещата работели доста добре. Разхождаш се с аналога на "нунчакото", движейки го отстъпваш в съответната посока, а с "дистанционното" сечеш лошите.

Между другото паралелът с **Shaolin Monks** е валиден на още едно ниво – играта обещава страхотен кооперативен мултиплейър. Чакаме.

Платформи: **PS3**
Жанр: **action-adventure**
Производител: **Naughty Dog**
Разпространител: **Naughty Dog**
Излиза: **11.2007**

Uncharted: Drake's Fortune



Да си *PS3* ексклузив не е лесно в наши дни. Едно, че имаш малко братчета, второ, че всеки те гледа с подозрение и чака да те обявят и за друга платформа. Ситуацията с **Drake's Fortune** обаче не е такава и с ръка на сърцето заявяваме, че при все представените уж големи заглавия за *PS3*, именно *Naughty Dog* ни карат да гледаме със завист към черната конзола.

U:DF е екшън от трето лице със силно застъпени адвенчър елементи. Тоест **Tomb Rider** без цици. Дрейк е млад и амбициозен преследвач на съкровища, който открива следите на легендарното съкровище на Ел Дорадо и тръгва по тях.

Основното, което прави **U:DF** интересно заглавие, настрана от чисто визуалната част, която е наистина на ниво, е начинът, по който Дрейк се разправя с противниците си. Освен чрез употребата на огнестрелни оръжия, пичът може да използва и набор от меле атаки, които изглеждат впечатляващо. Самият главен герой е доста добре анимиран и раздвижен. Хубаво е да се спомене, че музиката е дело на Грег Едмънсън, който е работил по един от най-добрите сай-фай сериали – **Firefly**.

U:DF изглежда впечатляващо, като въпреки леката вдървеност на противниците и клипинга, забелязан по време на демонстрацията, определено ни се наби в очите като един от *по*-качествените екшън адвенчъри на изложението.

Платформи: **PC**
Жанр: **FPS**
Производител: **Mindware**
Разпространител: **DreamCatcher Interactive/Jo Wood Productions**
Излиза: **Октомври 2007-ма**

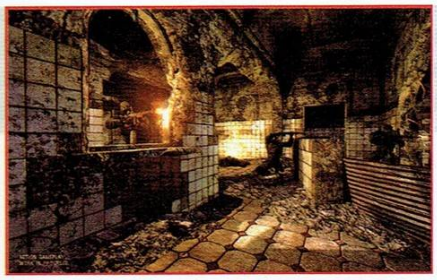
Painkiller: Overdose

Нов герой, нова история, нови оръжия и нива във вселената на **Painkiller**! Дори само това изречение да напишем, ще е напълно достатъчно…

Но понеже сме пичове, ще ти напишем още няколко.

Историята ще проследи в дълбочина последиците от победата на Даниел над Луцифер в продължение на 16 уникални нива. 6 нови оръжия, 40 нови противници и непознати досега карти Таро и босове.

Много силно е наблегнато на играта в мрежа, като освен няколко нови режима, има въведени интересни статистики и сървърни опции, а мултито ще е изцяло съвместимо с всички предишни режими, нива и модове. **Overdose** *не се прави* от *People Can Fly*. Проблем? Да. Искаме се летящите! От друга страна *Mindware* твърдят, че проектът е много силно разширена версия на фенски мод. Ако наистина **Overdose** се разработва съвместно и с феновете, тогава определено има защо да възлагаме надежди на него. В този ред на мисли SHRAiK отправя предизвикателство към dooty, щото има да му връща от стария **Painkiller**. Залагания – на познатия редакционен адрес.



S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Платформи: **PC**
Жанр: **S.T.A.L.K.E.R.**
Производител: **GSC Game Interactive**
Разпространител: **NA**
Излиза: **Q1 2008-ма**

GSC ни разбиха като обявиха нещо повече от експанжън за **Stalker**. **Clear Sky** ще бъде истински пълнокръвен *прикъл* със собствена история, облик, дух и усещане. Действието ще се развива през 2010-та, година преди събитията в оригинала. Влизаш в ролята на митичния Стрелок и проследяваш първите му стъпки в сталкерството. По-досетливите вече усещат накъде вървят нещата. *Историята* ще се задълбочи именно около онова негово прословуто първо посещение в сърцето на Зоната, за което всички са чували, но малцина знаят подробности. Пътешествие, което променя всичко и донася със себе си разтърсващ катаклизъм. 50% *нови територии* (Лиманск, катакомбите под Припят), 50% стари, с нов, по-мрачен облик. *Подобрения* в Изкуствения интелект, анимациите, енджина, личния дневник. 8 *фракции*. Към всяка от тях ще можем да се присъединим или направо да я оглавим. По-хубава графика и дори поддръжка за *DX10*. Нови *ъпгрейди* за оръжията и бронитe. Някаква опция за по-бързо придвижване през Зоната. *GSC* все още не са решили кой ще разпространява **Clear Sky**. Май нещо се понамразиха с *THQ*. Бахти, как го чакаме това!

Платформи: **PC, Xbox 360, PS3**
Жанр: **FPS**
Производител: **Midway Studios Austin**
Разпространител: **Midway**
Излиза: **Септември 2007**

BlackSite: Area 51

BlackSite: Area 51 се явява индиректно продължение на крайно посредствената **Area 51**. Само че този път ръководител на проекта е Харви Смит (известен с работата си по огромните **Deus Ex** и **Thief: Deadly Shadows**) и видяното в пуснатото през май тийзър демо, както и в експлозивната демонстрация на *E3*, показва, че **BlackSite** има потенциала да се превърне ако не в следващото "голямо нещо", то поне в едно наистина добро заглавие.

Ще поемеш ролята на Ейрън Пиърс и неговия Делта форс отряд, Ехо, с които ще кръстосваш разнообразни райони – от арабски пустини до улегнало американско градче близо до Зона 51, борейки се срещу зловеща (потенциално) извънземна напаст – "Прероденитe". Обаче играта няма да бъде просто безцелно пуцане по лошковци. Ще бъдат включени и интересни **Deus Ex** стил конспирации, поставящи под въпрос страховете, с които живеем днес.

Геймплейът ще бъде семпъл – бърз и адреналинов екшън с лек тактически елемент а-ла **R6: Vegas**. За да се вгълбим максимално в атмосферата, ще има минимален интерфейс и синематиците ще са представени като част от действието.

Играта ще ползва *Unreal 3.0* енджин, както и страхотната технология за разрушаване на околната среда на *Midway* (използвана и в **Stranglehold**). ИИ-то се очаква да бъде доста иновативно, с въвеждане на морал на съекипниците, както и на фази на поведение при враговете.

Dark Sector

Платформи: **Xbox 360, PS3**
Жанр: **FPS**
Производител: **Digital Extremes**
Разпространител: **D3**
Излиза: **начало 2008**

Dark Sector е заглавие, което едва ли е в центъра на вниманието, но все пак си струва да му бъде хвърлен един бърз поглед. Зад него стоят *Digital Extremes* (известни с участието си в създаването на **Unreal**), които дълги години се въртяха като сателитчета около *Epic Games*. В последно време обаче са се захванали с независими игри и за настоящия си проект даже използват енджин собствена изработка. Но изглежда не са се откъснали напълно от креативното влияние на *Epic*, защото **DS** мяза доста на **Gears of War**. Екшънът е в трето лице, управлението е подобно, атмосферата е мрачна и тегава, гадовете са хуманоидни зверчета.

Все пак ще има и някои по-оригинални елемента. Проклятието на главния герой (Хайден Тено), както и най-силното му оръжие, е мутиралата му ръка и излизащият от нея въртящ се бумеранг, наречен "глайв". Той може да бъде хвърлян или напосоки, или като му зададеш координатите на враговете. Джаджата върши работа и за решаване на мини-пъзелчета.

Ръката на Тено е мутирала, докато се е моткал из измислена бивша съветска република (поуката: деца, не ходете в бившите съветски републики!), изпълнявайки мисия за ЦРУ, и действието на играта проследява геноцида на де що има други мутанти, както и на разни щъкащи военни части.

Да се надяваме, че *Digital Extremes* ще сътворят една чудесна, пък била тя и не особено оригинална, игра. Реномето им определено се нуждае от подем след откровено бездарните им самостоятелни проекти – **Warpath** и неоправдано нахайпената **Pariah**.

Платформи: **Xbox 360, PS3, PS2, DS, PSP**
Жанр: **TPS**
Производител: **Lucas Arts**
Разпространител: **Lucas Arts**
Излиза: **TBA 2008**

Star Wars Force Unleashed

Фенове на **Звездни войни** винаги е имало и ще има, и от *Lucas Arts* много добре знаят това. Този път обаче поредната **Star Wars** игра предлага доста необичаен поглед към сагата.

Историята ще бъде позиционирана точно между двете филмови трилогии (епизоди **3** и **4**) и ще те постави в ролята на млад последовател на Вейдър. Като ученик на Сит Лорда, ще пътуваш през галактиката, търсейки и убивайки невинни джедаи. Звучи добре, не мислиш ли?

Играта до голяма степен ще разчита на три неща. Първото е употребата на силите, които ще са основният геймплеен елемент и много рядко ще се налага да вадиш светлинния меч при разправата с противниците. Второто е физиката на играта. Теренът ще бъде деформируем, а именно чрез употребата на Силата ще можеш да правиш различни гаврички със заобикалящия те свят. Третият момент е изкуственият интелект, който се осланя на рефлекса и инстинкта за самосъхранение. Например, ако избуташ противник с телекинеза по посока някоя пропаст, той ще направи всичко възможно, за да се хване за нещо по пътя си, успявайки да спаси поне за малко живота си.

Графично играта не впечатлява особено, но пък е в твърде ранен стадий на разработка, тъй че е рано за генерални оценки по този параграф. **Force Unleashed** се очаква към средата на 2008-ма.

Haze

Платформи: **PC, Xbox 360, PS3**
Жанр: **FPS**
Производител: **Free Radical Design**
Разпространител: **Ubisoft**
Излиза: **TBA 2007**

Доста дълго спряган като *PS3* екскузив, вече се знае, че **Haze** ще се появи за още две платформи, макар и със закъснение. След зарибяващия CG трейлър, показан на миналогодишното изложение, всички очаквахме с интерес да зърнем повече от геймплея.

В **Haze** поемаш ролята на Шейн Карпентър, борещ се за военната групировка Mantle. В последствие обаче разбираш че субстанцията Nectar, която дарява войниците със супер сили, всъщност е средство за контролиране на съзнанието им, и решаваш да се присъединиш към Бунтовниците, борещи се срещу системата и отричащи дрогата.

Докато си още на страната на военните, ще можеш да ползваш Нектара за да забавяш времето, да увеличаваш скоростта си и да подобряваш точността на оръжията. Ако прекалиш със субстанцията обаче получаваш свръхдоза, и гореописаните благинки заработват с обратен знак. Покрай Бунтовниците се сдобиваш с други бонуси, които да компенсират за липсата на Нектара – меле атаки, обезоръжаване на противника, както и употребата на различни превозни средства.

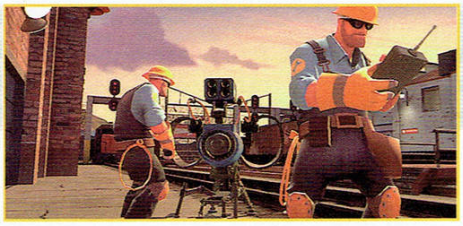
Добра новина бе обявеният на тазгодишното E3 кооперативен режим на игра. Освен коопа, има още няколко мултиплейър моуда, позволяващи до 24 човека да мерят сили онлайн.

Като цяло **Haze** се очертава като един красив и забавен, макар и твърде стандартен екшън от трето лице. Очаква се към края на годината за *PS3* и началото на следващата за *360* и PC.

Платформи: **PC, X360, PS2, PS3**
Жанр: **Open World TPS**
Производител: **Pandemic Studios**
Разпространител: **Electronic Arts**
Излиза: **22.10.2007**

Mercenaries 2: World in Flames

Брукхаймър се среща с Тарантино, пич. Взривяваме, убиваме, разрушаваме. И изобщо не се вземаме насериозно". Когато представянето на дадена игра започне с подобни думи, ти остават точно два варианта на действие: Да закичиш истерично в очакване на премиерната дата или да изсумтиш с презрение и да продължиш с шиенето на гоблени, подреждането на икебани, четенето на Пастернак и слушането на Моцарт. С риск да ти паднем в очите – ние си поквичахме. След разрешаването на ядрената криза в Северна Корея, екипът наемници се прехвърля към някакъв петролен проблем във Венецуела, като в края на играта очакваме от Венецуела да не е останало много. Показаните на E3 презентацията разрушения изглеждат страхотно, като обещанията за още по-мащабна, още по-шарена и още по забавна игра, за които колегата Jeru писа в превюто си преди брой-два, изглеждат изпълнени и преизпълнени. Моментът от демонстрацията, в който пичовете повдигнаха някаква цистерна с хеликоптер, стовариха я насред една великолепно изглеждаща горичка, след което взривиха цистерната, изпепелявайки всичко в гигантски радиус, споделяйки щаслиро "Е, тая игра хич не е екологична", пък ни спечели окончателно.



Orange Box

Платформи: **PC, Xbox 360, PS3**
Жанр: **FPS**
Производител: **Valve**
Разпространител: **EA Games**
Излиза: **09.10.2007**

На тазгодишното E3 Дъг Ломбарди направи доста обемисто представяне на новия *Valve* пакет, включващ **Half-Life 2: Episode 2**, **Portal** и **Team Fortress 2**.

Демонстрацията на **Епизод Две** включи почти цяло ниво от играта, в което видяхме очевидните подобрения в графиката, както и няколко приятни пъзела, разрешени с помощта на гравити гън-а.

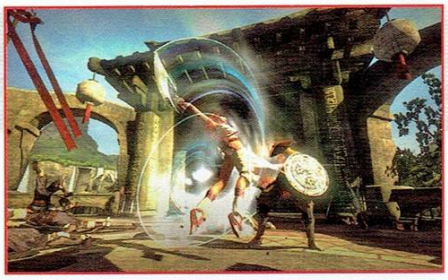
Около **Портала** –нищо ново. Идейни пъзелчета, употреба на физиката – все неща, които сме виждали многократно. Това, което разкри Ломбарди, е че в играта ще има някакви наченки на история, а няма просто да преминаваш от стая в стая, решавайки поредната задача.

Team Fortress 2 очаквахме с най-голям интерес, тъй като именно от нейния геймплей сме виждали най-малко. За съжаление не получихме демонстрация на живо, а просто предварително записано филмче, което макар и адски забавно, не бе това, на което се надявахме. Иначе играта изглежда впечатляващо с анимационната си визия, класовете са разнообразни и кретенски, а екшънът изглежда бърз и динамичен.

Като цяло, въпреки че първите две заглавия вече са представяни многократно, а презентацията на последното не бе на очакваното ниво, **Оранжевата кутийка** е един страхотен пакет, включващ три чисто нови заглавия, както и две стари (**Half-Life 2**, **Half-Life 2:Episode 1**), и то на цената на стендалоун игра. Как да не обичаш *Valve* после.

Платформи: **PS3**
Жанр: **TPS**
Производител: **Ninja Theory**
Разпространител: **SCEE**
Излиза: **28.09.2007**

Heavenly Sword



Считан от много хора за най-добрата ексклузивна причина да си купят *PLAYSTATION 3*, **Heavenly Sword** следваше да бъде една от по-високите екшън точки на изложението. Обещаваща визия, драматичен фентъзи сюжет, в който акцентът е поставен върху личните драми на персонажите, а не върху огромните мечове, колосалната поддръжка на над двеста единици на екран, интересна бойна система, в която класическата двойка мечове на героинята ти може да бъде "сглобявана" в голямо двойно острие или пък да бъде закачвана на дълги вериги в **God of War** стил за бързо разчистване на по-големите мелета. Най-интересната новина, свързана с проекта обаче, е свързана с пръстчето на съдбата –

братът на водещия дизайнер имал връзки в небезизвестните *Уета Диджитъл* и в резултат **Heavenly Sword** се е докопал не само до най-доброто студио за моушън кепчъринг в света, но и до гениалния Енди Съркиз, който прави тъпи физиономии, окачен с диодчета, както само той умее, озвучава главния злодей и има пръст в – забележи – сценария, режисурата и подбирането на останалите озвучители. На хартия звучи страхотно. На практика обаче играта изглежда като **God of War** плюс цици, минус кръв и агресия, с крайно ненадъхващи – поне като ги гледаме отстрани – схватки и с визия, която при особено благоразположение от наша страна можем да наречем "безлична". Пък и тия сплъстени кичурчета по червенокосата главица на Нарико ни навеждат на мисълта, че или момата се къпе рядко, или че енджинчето е немощно. Ти на какво залагаш?

Killzone 2

Платформи: **PS3**
Жанр: **FPS**
Производител: **Guerilla**
Разпространител: **SCEE**
Излиза: **TBA**

Обективно погледнато именно появата на първия трейлър на **Killzone 2** – оказал се в последствие леко фалшивичък – на *E3 2005* беше преломният за любимата ни индустрия момент, в който терминът "нект джен" придоби реални измерения. Когато идеята, че до година-две има съвсем реален шанс да играем по-добре изглеждащи неща от тези, дето ги дават в близкото кино, а виртуалната реалност едва ли не чука на вратата, се прокрадна в жадните ни за нови и по-добри игри съзнания. Че самият **Killzone 2** така и не се превърна в нект-джен месията, е ясно на всички, защото проектът се покри тихомълком и за него се знаеха в общи линии две неща – че, да, по **Зоната** се работи и че това ще е най-скъпият ентъртейнмънт проект в датската история (надиакващ досегашния шампион **Black Book** на Верховен). Е, сега можем да видим резултата от всичките тези пари и труд. Като за начало **Killzone 2** *изобщо* не изглежда впечатляващо, напротив дори – с мазните си текстурки и грозновати лицеви анимации. Нещо, напомнящо ни по-скоро за противоречивия **Resistance: Fall of Men**, отколкото за адекватен *PS3* отговор на **Gears of War** и **Halo 3**. Не можем да отречем обаче, че това, което сме видели от **Killzone 2**, намеква за нечовешка динамика и може би за първата *истинска* симулация на активни военни действия, в която симфонията на разрухата и песента на куршумите замлъкват единствено когато се спомиеш. Другата интересна новина е, че метеорологичните условия няма да са само ефектен фон, а реално оръжие, което – още не е много ясно как – контролиращите времето Хелгаст ще могат да използват срещу теб.

Платформи: **PS3**
Жанр: **Stealth Action**
Производител: **Kojima Productions**
Разпространител: **Konami**
Излиза: **първата половина на 2008**

Metal Gear Solid 4: Guns of The Patriots

В общи линии получихме поредният качествен трейлър, но нищо ново на геймплейно ниво. За първи път видяхме кадри от **MGS IV**, озвучени на английски език. Кастът от старите серии – логично – е запазен и **Гайвър** момчето *Дейвид Хейтър* продължава да стои зад микрофона на *Snake*. И продължава да се справя чудесно. Видяхме и завръщането на *Vamp* от **MGS2**.

Нещото, което ни разочарова обаче, беше визията. Действително режисурата на *Коджима* заслужава напълно нашите адмирации, но каменната коса на *Шерл*, доста мазната текстура и ниският детайл на околната среда показват наченки на *PS2* визия, каквито не очаквахме от **MGS IV**. Разбира се до излизането на играта има адски много време и вярваме, че във финалната версия *Коджима* и компания действително ще ни покажат какво се нарича нект-джен визия. На пресконференцията на *Sony Коджима* заяви, че **Guns of The Patriots** ще направи своя старт едновременно в Япония, Европа и САЩ. Факт, който стопли сърцата на десетки европейски играчи, които винаги получават по-добрата версия на **MGS**, но винаги с известно закъснение. Говорим за пускане в продажба на играта в началото на 2008 година. На същата конференция *Коджима* сподели, че много скоро можем да очакваме и демонстрационна версия на **MGS IV**, която ще бъде показана на *Sony Japan Press Event* малко по-късно този месец. На *E3* разбрахме и нещо друго, свързано с ексклузивността на **MGS IV**. След десетките слухове и спекулации относно вероятността новата серия от епоса на *Коджима* да се появи за *Xbox 360* от *Sony* и *Konami* заявиха, че за момента последните приключения на *Solid Snake* остават единствено на териториите на *PLAYSTATION 3*. От сега можем да ти заявим, че през есенните месеци можеш да очакваш изчерпателен предварителен преглед на **Guns of The Patriots** от създателя на най-голямия фенски (и по наше мнение – най-добър) сайт на популярната шпионска поредица – www.metalgearsolid.org.

Metroid Prime 3: Corruption

Платформи: **Wii**
Жанр: **FPS Adventure**
Производител: **Retro Studios**
Разпространител: **Nintendo**
Излиза: **Септември 2007**

Metroid Prime игрите са от много странна порода. На всички показани снимки те изглеждат изключително назъбени, с нисък детайл и като цяло – предлагащи визия, която не впечатлява по никакъв начин. Когато ги видиш в движение обаче, те нерядко те оставят с чене, разговарящо отблизо с пода. Същото в пълна степен важи и за предстоящия да се появи по магазините след месец-два **Metroid Prime 3: Corruption**. Макар и да е под визуалното ниво на най-силните графично заглавия за *Xbox 360* и *PLAYSTATION 3*, **Corruption** компенсира с феноменален арт и изключителен левъл дизайн. По-всяка вероятност ще можем да наречем третия **Prime** истински шутър. Първите два бяха по-скоро адвенчъри от първо лице, но при тройката, с помощта на *wii*-mote, от *Retro* ще ни предоставят и стрелба по лошите на много високо ниво. С което искрено се надяваме цялостното потайно излъчване на първите два 3D **Metroid**-а да не изчезне безвъзвратно. Иначе, очакваме най-красивото визуално заглавие за *Wii*. **Metroid Prime 3** ще върви при 16x9 на 480p за първи път в историята на поредицата. От *Retro* напълно са изключили мултиплейърната част, тъй като според тях (а и след неуспешния мулти режим в **Metroid Prime 2**) приключенията на Самус са замислени като самостоятелно преживяване. Играта излиза в края на Август в САЩ и през Септември в Европа, така, че можеш да очакваш пълното ни ревю още в следващия брой на списанието. За наш Коралски отново настава *Prime Time*...

Платформи: **PC**
Жанр: **TPS**
Производител: **Epic Games**
Разпространител: **Microsoft**
Излиза: **TBA 2007**

Gears of War [PC]

За никого не беше тайна – след всичките спекулации по темата, пък и взимайки предвид факта, че *Майкрософт* все някак трябва да си продават Games for Windows серията – че най-добрият шуутър за *X360* ще се сдобие със своя PC порт. Също така бяхме наясно с факта, че никой няма да си позволи точно този порт да е претупан. Единствената ни по-сериозна изненада всъщност се крие в разкритието, че **GoW** ще върви и под XP, а няма да бъде Vista ексклузив.

Пробвалите играта казват че контролът с мишка и клавиатура е чудесен и не разваля удоволствието (като движенията на героя ти дори са леко променени, за да пасват на новата контролна схема, но ако решиш да играеш с пад, веднага се връщат в *360* руслото). Слуховете, породени от изтичането на специалния трейлър преди изложението, също се потвърдиха – играта за PC ще бъде обогатена с пет нови нива (все още неясно колко големи) и поне един нов бос – Брумак (онази очарователна кръстоска между танк и Годзила, с която в боксовата версия се видяхме само в рамките на една кътсцена). Иначе **GoW** е запазила всичките си важни фийчъри – от великолепния кооп до надъхващите мултиплейърни режими. Така и не получихме информация дали степента на трудност ще бъде пипната, за да се компенсира по-лесното прицелване с мишка и – най-вече – на какви точно машини това визуално чудо ще върви нормално, но вярваме че Клифи Би и компания няма да се изложат и на ниво оптимизация.

Turok

Платформи: **X360, PS3**
Жанр: **FPS**
Производител: **Propaganda Games**
Разпространител: **Touchstone**
Излиза: **08.02.2008**

Първата и – с известни уговорки – втората игра за Турок и огнестрелната му война с динозавърските пълчища бяха доста приятни заглавия за *N64*. После – както си имал възможност да се убедиш и на домашното си PC – серията отиде по дяволите. Е, тук разглежданият екст-джен **Turok** – без цифрички в заглавието, за да е ясно на всички, че това е едно ново начало за франчайза – се опитва да го качи обратно при ангелите. Стигайки дотам, че да се определя жанрово като "стори дривън FPS", което си е малко крайно. Предвид факта, че сторито, което ще драйвва екшъна, ни разказва за индианеца и бивш военен Джоузеф Турок, който – в някакво необозримо бъдеще – попада на обитавана от динозаври планета в търсене на бившия си ментор, на когото иска да отмъсти. Новият **Legacy of Kain** просто. От видяното на изложението обаче ни е малко трудно да не поудържим пламъците на сарказма си, защото **Turok** наистина изглежда зверски добре – с огромни открити пространства, кръв, адреналинов на вид екшън и наистина брутални довършващи движения с ножа, ако героят ти успее да се промъкне незабелязано до човек или звяр. Обещават ни се голяма свобода на движение (гигантска джунгла без невидими стени, които да ти намекват накъде да ходиш) и богат набор от хищници с реални модели на поведение, които можеш да използваш в своя полза (като, примерно, да ги примамиш към група врагове и щастливо да наблюдаваш от храстите как ги ядат) в **PJ's King Kong** стил. Визуално **Turok** създава впечатление за някой, който спокойно би могъл да си го мери с **Crysis**, което пък вече си е голяма похвала.

Платформи: **X360**
Жанр: **FPS**
Производител: **Bungie**
Разпространител: **Microsoft Games**
Излиза: **25.09.2007**

Halo 3

Оувърхайпнато или не, **Halo** е заглавие с което всеки трябва да се съобразява. Поредното Е3 и третата част от сагата са доказателство именно за това.

Bungie показаха, освен смазващия за някои и противоречив за други ингейм трейлър, и едно ниво от синглплейър кампанията – Sierra 117. От презентацията се видя, че в третата част Мастър Чийф и Арбитъра изглежда ще се борят рамо до рамо. Всичко друго обаче е в типичния **Halo 2** стил – оръжия, противници, левъл дизайн и цялостно усещане и атмосфера. Графично играта определено отчита прогрес спрямо мултиплейър бетата, което е повече от резонно. Въпреки че остават по-малко от 10 седмици до рилийса на **Halo 3**, от *Bungie* ни убеждават че в показаното демо играта все още не разгръща целия си графичен потенциал, който трябва да видим във финалната версия.

Освен кратичкото нивце (което май се оказа доста преднамерено подбрано, защото *Bungie* не искат да развалят изненадата, че третият **Пръстен** ще предлага колосални като размер нива и най-масовите бойни сцени, виждани в екшън игра изобщо; упс, развалихме изненадата), вниманието ни за пореден път беше насочено към мултиплейър частта, където журналистите можеха да участват в динамични сблъсъци 5 vs 5. За мултито вече сме ти говорили предния брой, но отново – забава и динамика, макар и никаква революция.

В общи линии – най-впечатляващата проява на Мастър Чийф на Е3 2007 си остава брутално режисираният и надъхващ трейлър. Който ни е достатъчен, за да чакаме играта, дори и да е още от същото.

The Club

Платформи: **PC, Xbox 360, PS3**
Жанр: **TPS**
Производител: **Bizarre Creations**
Разпространител: **SEGA**
Излиза: **края на 2008**

Спокойно, на нас също ни е странно как студиото, дарило ни с емблематичната рейсинг поредица **Project Gotham Racing**, се е хванало да прави амбициозен и експлозивен търд-пърсън екшън. На тазгодишното Е3 малка група журналисти са успели да се докопат до *360* версия на играта. Ето впечатленията им.

Историята е клиширана – богати чичковци уреждат бягството от затвора на брутален руски наемен убиец, като в последствие го използват за разчистване на конкурентите си. Нашият тип е здраведняк, напълно антисоциален и живее, за да убива и взривява.

Играта ще се осланя остро на експлозиите и тежки оръжия като гранатомети, огромни минигъни и какво ли още не. Забрави за тихите и хитри убийства и потайното промъкване на 47. Руският ни приятел е почитател на директния подход и ако трябва, ще вдигне във въздуха цяла сграда, само и само да е сигурен че човекът, който трябва да умре, ще остава затрупан под бетона. **The Club** се върти основно около убийствата. Колкото повече трупове оставяш след себе си, толкова повече точки ще получиш от мисията. В хода на действието ще се отключват още персонажи, като всеки от тях ще има собствени характеристики като сила, бързина и издръжливост, които ще могат да бъдат увеличавани с гореописаните точки.

Играта е в доста ранен етап на разработка и се очаква чак към края на 2008-ма.

OTHERS

Платформи: **Wii**
Жанр: **Unique**
Производител: **Sonic Team**
Разпространител: **SEGA**
Излиза: **края на 2007**

Nights: Journey of Dreams

Дългоочаквано продължение на една от най-силно дискутираните 32 битови игри, **Nights: Journey of Dreams**, има трудната задача да наследи феноменалната визия и уникален геймплей на своя прародител. Това, което видяхме на *E3* обаче, не ни хареса особено. **Journey of Dreams** е грозничка дори като за *Wii* заглавие, докато при излизането си през 1996 година за *Sega Satirn* **Nights Into Dreams** беше истинска визуална революция. Притеснява ни и моментното състояние на *Sonic Team*. Откакто гениятЮджи Нака изостави популярното студио, то бълва долнопробни продукти един след друг, които за съжаление продават. *Коралски* обеща публично да заклеймиа студиото, ако осерат и продължението на една от неговите любими игри. Нашият отговорен е един от малкото хора в България, разполагащ с оригинално копие на **Nights Into Dreams** за *Saturn* и ще нахрани или представи подобаващо за теб новата серия за *Wii*. Играта ще бъде геймплейно копие на оригинала, в който играчът, с помощта на *Wii* контролера, ще лети из фантастични светове, родени в сънищата на малко момченце. Трудно е да определим точния жанр. В играта са преплетени платформени елементи, симулация и дори щипка екшън. Очаквай **Nights Journey of Dreams** в края на тази година.

Super Mario Galaxy

Платформи: **Wii**
Жанр: **Platformer**
Производител: **Nintendo**
Разпространител: **Nintendo**
Излиза: **първата половина на 2008**

След донякъде разочароващия **Super Mario Sunshine**, *Nintendo* подготвя истинското продължение на една от най-добрите игри за всички времена – **Super Mario 64**. На изложението беше представена демо версия, която всеки доредил се журналист можеше да изпробва. Отзивите са повече от добри. Геймлеят наистина е бил много по-близък до този на **Super Mario 64**, а графиката би била впечатляваща дори ако заглавието беше разработвано за *Xbox 360* или *PLAYSTATION 3*. На нас все още ни е чудно колко прецизен ще бъде контролът с уникалното приспособление на *Wii*, но и там присъстващите на изложението ни цакат с твърдението, че точно за пет минути "дистанционното" ще се превърне в правилно продължение на ръцете ти. Чакаме в началото на 2008-ма и продължаваме да си искаме принцеса *Прасковка*. Гола!

Платформи: **Xbox 360, PS3**
Жанр: **party-game**
Производител: **Harmonix**
Разпространител: **Mtv Games**
Излиза: **TBA 2007**

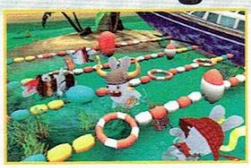
Rock Band

Излишно е да споменаваме какви фенове сме на парти-игрите. В частност на **Guitar Hero 1&2**. *Harmonix* като на шега успяха с един изчанчен контролер и една простичка концепция да ни поставят в светлината на прожекторите, превръщайки ни в китарни герои. А ето, че вече ще можем да си сформираме и собствена рок-банда, благодарение на едно от най-очакваните заглавия, представени на E3 – **Rock Band**. Първо е важно да се спомена двата нови контролера – микрофона и барабаните. При първия всичко е ясно. Вторият се състои от барабанчета със стандартните за серията цветове, които ще трябва да удряш с палките в правилния момент. Интерфейсът на играта е наистина удобен. В основната част на екрана вървят три реда с ноти – за двете китари и за барабаните – а в горната част е текстът на песента и тоналността, подобно на **Singstar** игра.

Хубаво е, че вече можеш сам да създадеш музиканта си. Въпреки че керъктър генераторът не е особено богат, пак е стъпка напред в поредицата. И за финал – парчетата които със сигурност ще са налични: *Nirvana* – **In Bloom**, *Black Sabbath* – **Paranoid**, *Queens of the Stone Age* – **Go with the Flow**, *Foo Fighters* – **Learn to Fly**, *The Hives* – **Main Offender**. Чакаме...

Rayman: Raving Rabbids 2

Платформи: **Wii**
Жанр: **Party game**
Производител: **UbiSoft**
Разпространител: **UbiSoft**
Излиза: **16 Ноември 2007**



Те се завръщат. Още по-пухкави и злобни. И този път ще осъществят нашествието си само с един космически кораб, носещ гръмкото име *Wii*. Избрали са го, защото предлагал някакви нови механики за летене и защото бил някак потехен. Били гледали вече **Transformers** и определено им личи. Новата им колоритна задача е простичка – цялостна инвазия на Планетата Земя. Не идвали с мир, а със 60 нови мини игри. Преди да ни завладеят, щели да осмеят всички известни комиксови герои. Щото било яко. И последно – щели да дойдат при нас на 16 Ноември тази година. Чакаме ги с нунчакота в ръце!

Платформи: **PC, X360**
Жанр: **action RTS**
Производител: **Massive**
Разпространител: **Sierra**
Излиза: **18.09.2007**

World in Conflict

World in Conflict е новото заглавие на големиците *Massive Entertainment*, дарили RTS феновете с прекрасните две части на **Ground Control**. Този път отрочето им се очертава да бъде колкото тактично и стратегическо, толкова и екшън ориентирано.

Действието на играта се развива през 1989 година, когато Студената война има лош изход за СССР. Те са на път да рухнат икономически, тъй че единственият шанс за спасение пред тях е да нападнат Съединените Щати.

Въпреки че на презентацията бяха представени по-скоро новите DX 10 ефекти, видяхме също и доста от геймплея. Малко за графиката обаче. Наистина смазваща! По-красив RTS към днешна дата едва ли съществува. Volumetric lightning, пушек, рендерван в реално време, напълно разрушим терен, хиляди дребни детайли на един екран и прекрасно моделирани юнити.

Геймплейно играта следва стъпките на **Ground Control** – тактическа насоченост, голямо внимание към юнитите, които трябва да се пазят, тъй като ресурси в играта реално няма (отново се разчита на тъй нареченте контролни точки). Тук обаче фокусът пада основно върху екшън частта. Динамиката и сблъсъците са бързи, артилериите са брутални, а супер-оръжията се зареждат бързо и са наистина впечатляващи. Самите те са много и разнообразни – напалм бомби, пускани от A-10, карпет бомби, както и негово величество ядреният удар.

Онлайн насочеността на **World in Conflict** също се усеща – играта позволява сблъсъци от 8 vs. 8, като идея си нямате колко красив може да бъде един подобен мач. Най-хубавото е, че заглавието вече е във фаза на отворена мултиплейър бета, тъй че всеки може да се докосне до красотата и динамиката ѝ. Съвсем скоро очаквайте по-обемист и подробен материал относно **World in Conflict**, след като имаме време да я поиграем както си трябва.

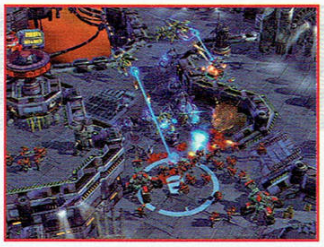
Друго, което се обеща на тазгодишното E3, а и което сами забелязахме на бетата, е че въпреки страхотната визия и физичен енджин, **World in Conflict** е страхотно оптимизирана и с малко туикване може спокойно да върви и на low-end машина. Контролът над камерата и юнитите също е на високо ниво. Отново ще са налични познатите ни от **Ground Control** прийоми с прикриването на пехотата в сгради и укрепления, като на демонстрацията дори бе използван въздушен удар, само за да се създадат кратери, в които да се позиционират юнитите.

Добра новина за притежателите на *Xbox 360* е фактът, че играта ще се появи и за майкрософтската конзола няколко месеца след премиерата си за Уиндоус.

През септември ще видим дали *Massive Entertainment* ще

Платформи: **PC**
Жанр: **RTS**
Производител: **Blizzard Entertainment**
Разпространител: **Blizzard Entertainment**
Излиза: **N/A**

StarCraft 2



Ясно е, че *Blizzard* ще си траят точно преди септемврийския **Blizzcon**, но въпреки това на E3 се появиха няколко нови детайла за предстоящата им бомба. Пичовете все още предпочитат да говорят основно за Протосите, които отново ще са расата с най-малко, но най-силни, скъпи и качествени единици, в сравнение с мащабните количества сили на Тераните и рояците на Зергите. Роб Пардо обясни, че в момента се намират в "тежка дизайнерска фаза", където ежедневно създават, прекройват и дори сливат нови единици. Той заяви, че е много възможно дори част от показаните до момента юнити да не "доживеят" до финалната фаза на играта, а да отпаднат в състезанието или уменията им да се прехвърлят на други.

"Новите" единици, които бяха показани, са известните ни от ексклузива в **PC Gamer** – летящият Soul Hunter, който атакува както наземни, така и въздушни юнити, които стават все по-силни с всяка "душа", която "уловят"; Phase Canon, който е идентичен с обикновената "кула" на Протосите, но с умението да се превръща в подвижно енергийно кълбо, което може да се придвижва навсякъде в пределите на мрежата на пилоните; Tempest-ът е наследник на Керитра, но с разликата, че притежава могъщ щит, пазещ го от земни атаки, но оставящ го напълно уязвим на въздушни. Завръщат се High и Dark Templar-ите. Twilight Archon-ите са новите юнити, създадени от сливане на Темплари (макар че не е ясно от *кои* точно Темплари), които са мощна наземна пехота. В трейлърите се виждат и Reaver-ите, но от *Blizzard* не казаха нищо за тях. Така или иначе и за тези единици не се знае все още дали ще оцелеят до финалната права.

Повече информация очакваме на **Blizzcon**.

Платформи: **PC**
Жанр: **RTS**
Производител: **.dat**
Разпространител: **Strategy First/Akella**
Излиза: **Q4 2008**

Desciples 3: Renaissance

Изази година на E3 за пръв път видяхме tech-демо на играта, в което най-сериозната промяна е преминаването към 3D енджин. Въпреки това обаче **Desciples 3** не изглежда прекалено впечатляващо въпреки красивия дизайн на над 150-те вида създания. Оправданието на *Akella* е, че енджинът все още имал проблеми с картите на **NVIDIA** (а демонстративната машина била именно с такава), а на **ATI** щял да изглежда много по-добре.

Играта ще има три кампании за трите си раси – The Empire, The Legions of the Damned и The Noble Elves – като всяка от тях ще е с между 10 и 15 мисии. И трите раси ще са достъпни за онлайн игра с до осем играча, но *Akella* не искат да говорят за мултиплейъра, преди да са прекарали поне девет месеца в полирането му.

Светът ще е разделен на квадрати, като всеки юнит ще има различен размер, за да заема различен брой от тях. Самите единици ще могат да се ъпгрейдват до такава степен, че в края на играта всяка една от тях да може да помели цяла армия.

В битките също има нови елементи. Тераформирането ще предоставя на играча възможността да оформя земята около града си, не само за защита, но и за тактическо предимство над врага. Това означава, че ще можеш да направляваш движенията на всеки, който иска да те нападне, и дори да му устройваш засади.

По **Desciples 3: Renaissance** има още много работа, включително по отношение на новия енджин. Но от *Akella* обещават когато играта излезе в късната 2008-ма, да не "разочарова никого".

Empire Earth 3

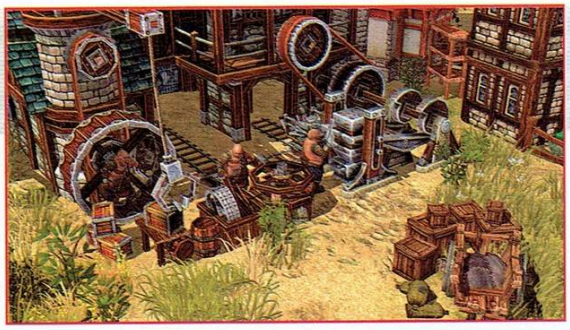
Платформи: **PC**
Жанр: **RTS**
Производител: **Mad Doc Software**
Разпространител: **Vivendi Games**
Излиза: **06.11.2007**

Третата част на **Empire Earth** се заема с едно много благородно деяние – да унифицира и подобри своята концепцията, предлагайки едно далеч по-качествено изживяване. За незапознатите припомняме, че стратегията на *Mad Doc Software* е насочена към създаването на един от най-богатите откъм съдържание RTS-и. Започвайки от ерата на камъни и дърве и достигайки чак до далечното бъдеще, населявано повече от роботи, отколкото хора, **Empire Earth** е изпълнена с всевъзможни единици, сгради и умения. За нас беше крайно интересно да разберем какви важни промени са настъпили в израстването на този франчайз, намерил изява и на тазгодишното E3.

Авторите ни изненадаха с приятната новина, че **Empire Earth 3** ще бъде далеч по-опростена в сравнение с предишните си две части, което – предвид естеството на тази стратегия – е несъмнено крачка в правилната посока. Расите вече са само три, дефинирани според своето разположение върху глобуса – Запад, Среден Изток и Далечен Изток. Сведените до абсолютния минимум страни в конфликта ще бъдат и доста по-различни като вид и функционалност. Понеже акцентът на презентацията падна главно върху по-късната, футуристична ера на развитие, стана ясно, че хората от запада ще разполагат с по-скъпи и тежки единици, докато средният изток ще залага на стелт и подмолни тактики, а далечният такъв ще бълва в обилни количества мутирала сган. Познато, а? Тази радикална промяна е също така и в услуга на новата насока в играта. Няма вече скриптирани сингълплейър мисийки или типичният скирмиш в мулти. Център на действието е самото земно кълбо, а ултимативната задача – неговото завладяване.

Платформи: **PC**
Жанр: **Strategy**
Производител: **Blue Byte**
Разпространител: **Ubisoft**
Излиза: **28.09.2007**

The Settlers: Rise of an Empire

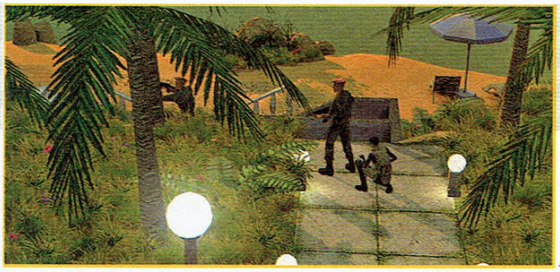


The Settlers: Rise of an Empire се оказа една от малкото игри на тазгодишното E3, които залагат на нещо различно от хаотичния екшън, кървавите стихии и нестихващата агресия, която откриваме в болшинството от хитови заглавия. Тъй като *Blue Byte* са от доста време на гейм сцената със своята **The Settlers** поредица, е добре да споменем, че шестата част (ситуирана в средновековието) прави своето логично завръщане към същината на марката, а именно – строителството и управлението на империя.

Въпреки че аспектът на войната ще съществува на малко по-късен етап от развитието, той ще играе повече роля на поредното препятствие в ултимативната цел за изграждането на добре развити, защитени и процъфтяващи градове. Добрата новина е, че симулацията ще се стреми към още по-добро, като всяко действие на играча в комбинация с условностите на терена ще бъде важно за крайния вид на градовете и техните заселници. В графата нововъведения може да посочим присъствието на рицари, които ще варират в своите умения и ще подпомагат заселниците по различен начин (лекуване, търговия, та дори пеене). Абсолютният хит обаче е, че **The Settlers** ще се сдобие не с друго, ами с ЖЕНИ. Точно така, очаквайте невиждани нива на реализъм, когато жителите периодично ще се сватосват, допринасяйки за поредната брънка в плетеницата от симулиран средновековен живот. Обещанието е, че **Rise of an Empire** ще бъде най-добрата игра от поредицата във всяко едно отношение. Имайки предвид наследството, което *Blue Byte* вече са оставили след себе си, не виждаме как новият и подобрен **The Settlers** (плюс жени) не би привлякъл шарещите ти за нещо стратегическо и градивно очички.

Платформи: **PC**
Жанр: **RTS**
Производител: N/A
Разпространител: **Strategy First**
Излиза: **Q4 2008**

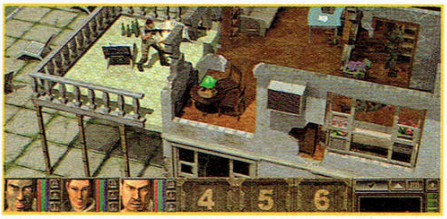
Jagged Alliance 3



JA3 е все още в съвсем суров пре-алфа вид, но въпреки това на E3 се появи малко информация за нея. Очевидно действието на играта ще се развива в измислена Южноамериканска държава по време на военен конфликт, който отново ще изисква от теб да се обърнеш за помощ към A.I.M. (Association of International Mercenaries) и да наемеш екип, който да свърши мръсната работа. Обещава се сериозна история, но също като в предните части, и тук финалът ще е отворен и ще е пълно със странични мисии.

На E3 беше показана кратка демонстрация, в която наемниците в групата са буустнати с чийтове, за да могат да прегазят по-лесно нивото. Реалните ти подчинени ще са доста по-скромни като възможности. Ако се съди по тази демонстрация, ще видим поне трима стари познайници – експерта по ножовете Jean-Pierre "La Malice" Viau, специалиста по прикриването Kyle "Shadow" Simmons и майсторката на снайпера Sheila "Scope" Sterling. Екипът инфилтрира сграда, която явно е бърлога на местен наркодилър, с очевидната цел да му свети маслото.

На ниво геймплей **JA3** запазва основните концепции на предните си. Раздаваш заповеди на наемниците си, за да ги движиш из нивото, а когато се сблъскаш с враг, играта се превръща в походова битка, в която всеки може да се движи и да действа, докато има action points. Сега вече част от терена ще подлежи на разрушаване, така че ако зад някоя дървена врата да речем се крие враг, това няма задължително да го спаси от огнестрелната ти агресия. Според виделите демонстрацията обаче, за момента не се вижда този нов елемент да има съществено влияние върху геймплея.



Играта е в достатъчно ранен стадий на разработка и смятаме, че всичко, което сме видели до момента, е само бегло скициране на крайния продукт. Все още предстои много полиране на графиката и геймплея, но когато **Jagged Alliance 3** се появи (теоретично в края на следващата година), очакваме наистина сериозно заглавие.

Civilization Revolution

Платформи: **Xbox 360, PS3, PSP, Ds**
Жанр: **RTS**
Производител: **Firaxis**
Разпространител: **2K Games**
Излиза: **Q1 2008**

На E3 беше показано първото кратко демо на задаващия се нов хит на Сид Майер. Новата **Цивилизация** смело отива там, където поредицата досега не е стъпвала – при конзолите. При това не само големите екст-джен зверове, но и хендхелдите. Очевидно целта на дивелъпърите ще е балансът между традициите на поредицата и опростяването на геймплея заради новия тип платформа.

Отново ще играеш като млад и напорист създател на империя със скромната цел да завладееш целия свят. Както и преди, тази амбиция може да се постигне по различни начини – военна кампания, икономическо поглъщане, културно състезание, при което най-добре развитата култура доминира, или технологическо надделяване, в което първият, полетял в космоса, е победител. Нещо повече – ще можеш да променяш стратегията си, ако видиш, че досегашната е неуспешна.

Единиците ще се развиват с битките и малка група ветерани ще ти върши много по-добра работа от цяла армия нови попълнения. Всяка битка ще ти носи нови ъпгрейди, различни за всеки юнит, които ще се предават на всички единици от даден тип, дори да не са участвали лично в сражението. Въпреки че сам ще определяш дали да влезеш в схватка, самите военни действия ще се водят без твое участие и ще включват сериозно количество качествени анимации. От *Firaxis* обещават побоищата да са сравнително леки като усещане, защото **Civilization Revolution** иска да привлече цялото семейство. Нас това леко ни плаши, но пък и никога не сме играли точно тази поредица заради кървищата и зверствата в нея.

Визуално играта ще е доста различна от познатите ни представители на серията. Големи и ярки единици с анимационен вид. Всеки по-важен персонаж като Клеопатра, Наполеон или съветниците ти, ще има собствена уникална визия и набор от анимации, отново в същия лековат стил.

Освен сингъл, новият **Civ** предлага и мултиплейър за до четирима човека, а също и видео-чат.

За момента като рилийз-дата се спряга пролетта на 2008-ма, а по-късно – през есента – играта ще достигне и до *Wii*. Повече информация – в следващите месеци.

Платформи: **PC, Xbox360**
Жанр: **RTS**
Производител: **Petroglyph**
Разпространител: **SEGA**
Излиза: **31.10.2007**

Universe at War: Earth Assault

Тъй като за **Universe at War: Earth Assault** говорихме съвсем скоро в превю, ще се насочим директно към новостите от играта, представени на E3. Явно е, че от *SEGA* леко избързват с пусковата дата. Това се връзва ясно и с обявяването на третата раса по време на експото, което всъщност очакваха да се случи едва преди излизането на играта в продажба. Първите две фракции бяха достатъчно интересни, подбуждайки любопитството ни за вида на третата страна в конфликта. И ето, че *Petroglyph* отново съумяха да предложат интересна концепция. Масари (The Masari) е последната извънземна раса, която ще се включи в безобразното рутене на майката Земя. Противно на очакванията последният вид еилъни се оказват далеч по-близки до нас, отколкото сме предполагали. Идеята за Масари е всъщност доста популярна и се състои в това, че те са виновниците за човешкия напредък в един или друг момент от историята. Пирамидите и идеята за всемогъщия бог Зевс (нагло изкопиран от принц Zessues, представи си) са повлияни от извънземната култура. Връзката на Масари с главния злодеятел Йерархията (The Hierarchy) е много проста. Масари са техни създатели, но в последствие биват почти унищожени от своето творение, което в **Universe at War** безчинства на воля из Вселената. Надигнала се след продължителна хибернация на океанското дъно, третата страна в конфликта има само една едничка цел – отмъщение. В геймплейно отношение новата раса ще предложи доста противоречив за RTS-ите прийом, а именно повече способности за защита, отколкото нападение. Наред с още куп особености, Масари ще бъдат най-добре приспособени да градят укрепления, докато не натрупат достатъчно мощ за анихилиране на противниците си.

RPG

Платформи: **PC, Xbox 360, PS3**
Жанр: **RPG**
Производител: **Bethesda Softworks**
Разпространител: **Bethesda Softworks**
Излиза: **есен 2008**

Fallout 3

Давайте *Bethesda*, давайте момци! Хайде направете я тази игра така, че наистина да си струва, вашата мама! Знаем, че можете, но само гледайте да се провалите, тука тролове дружно ще ви наврем в кучи да не казваме какво.

Най-важният извод, който може да се направи от E3 2007 по отношение на **Fallout 3**, е че *Bethesda* ще дадат много от себе си, за да запазят легендарният дух на поредицата. Нека си припомним – насилието, брутална пост-апокалиптична обстановка, атмосферата на отчаяние, духовната и физическата разруха, великите персонажи и в същото време тотално самобитният и уникален хумор. Е, няма да е лесно…

Своя отговор на изложението намери великият въпрос за перспективата – препоръчва се тази от първо лице, но имаш избор още от изометрична такава и камера зад гърба в стил **Resident Evil**. Кой както го кефи, браво!

За да създадат света на **Fallout 3**, *Bethesda* просто са взели представата за бъдещето на американците от 50-те години и са пуснали атомни бомби в сърцевината й. Действието се развива 200 години след атаките, когато хората започват плахо да напускат огромните атомни подземия, в които са живели два века. Ти също си един такъв плах човечец, комуто предстои да открие, че светът е напълно опустошен и населен с безчувствени безмозъчни мутанти и зверове. В играта ще бъдеш въведен посредством уникална система за развитие на героя, под формата на тест, който всеки държи като стане на 16. Куестовете ще започнат в Бункер 101 (твоят дом) още преди да си финализирал персонажа си и уменията му. Тази част от играта ще ти разкаже повече за самия теб, за детството ти, за враговете ти, за баща ти. Главната история във **Fallout 3** е свързана именно с последния. Той изчезва внезапно, когато вече си на 19, а ти хукваш да го спасяваш в този побъркан, безмилостен свят.

Битките са в реално време, но е въведен и пауза бутон в стил **KOTOR** и много интересна система за таргетиране и прицелване в случай, че се затрудняваш. Поредното добро решение според нас. Имай предвид, че дори да се биеш през цялата игра в реално време, **Fallout 3** си остава RPG и това дали ще оцелееш, ще зависи много повече от развитието на героя, избора ти на умения и оръжия, отколкото на сръчността ти с мишката. Ще можеш да изобретяваш всевъзможни ъпгрейди за оръжията си, както и да създаваш пособия за убиване от на пръв поглед безполезни отпадъци. Не навсякъде бомбите са избухнали. Такъв е случаят в Мегатон, първия от множеството градове, които ще посетиш. Там ще се сблъскаш с някои от общо няколкотостотин NPC-та в света (три пъти по-малко, отколкото в **Oblivion**, прочее) на **Fallout 3**. Твърди се, че общият им брой е намален, за да се придаде повече индивидуалност на персонажите. *Bethesda* усилено работят и върху нова версия на прословутия им Radiant AI.

Пичовете са въвели характеристиката Карма, която ще се променя в зависимост от това дали си зъл, или добър. Интересното е, че засега най-големите бонуси в играта са свързани с това да си по-скоро неутрален. Супер! Аман от игри, в които трябва да си ултимативен злодей или белокрил ангел-пазител, за да се докопаш до по-сериозните благинки. Продължителност на основния куест – 20 часа. Очакваме мини-игри и наличието на различни фракции.

Засега **Fallout 3** върви много добре. Има доста време до излизането й. Единственият ни сериозен проблем със заглавието на този етап е, че прекалено много прилича на **Oblivion**-скин, вместо на нещо наистина уникално и неповторимо, носещо свой собствен заряд. Надяваме се крайният продукт да се отърси от подобен негатив, защото в противен случай несъмнено ще пострада.

Платформи: **Xbox 360**
Жанр: **RPG**
Производител: **Bioware**
Разпространител: **Microsoft**
Излиза: **ноември 2007**

Mass Effect

Възможно ли е **Mass Effect** да се превърне в най-добрата ролева игра за *Xbox 360* до този момент. Да! *Bioware* хич не си поплюваха на това E3 и показаха категорично най-страхотния трейлър от цялата RPG-част, наред с този на **The Witcher**. Визуално фрапиращ, надъхващ, с безупречно детайлни персонажи, загатващ за наистина дълбока и интересна история, показващ нови геймплейни подходи и тактики и подплатен с прекрасна музика, клипът е истинско изкуство от много висок клас. Нека си го кажем в прав текст. Това е титаничен проект, част от трилогия, в който са вложени такъв ентусиазъм и професионализъм, че като нищо може да надмине една от най-добрите игри на *Bioware* изобщо – **Knights Of The Old Republic**. Вероятно вече знаеш, че на пазара се появи и първата книга по играта. Пичовете залагат на сигурно и според нас няма да сбъркат. Какво конкретно ново беше показано около **Mass Effect**? Ще можеш да се биеш с Вседехода МАКО (от първо или от трето лице, както те кефи), докато го управляваш през неравните лунни пейзажи. Имаш неограничени муниции за всички оръжия в играта. В битките можеш да се прикриваш в стил **Gears of War**. Ако се постараеш, можеш да събереш абсолютно всички възможни членове на партито ти дори и с едно превъртане, но няма да ти е никак лесно. Това е *изключително добра новина*, защото означава, че ще можеш да присъединиш всеки към групата си, независимо от това, че той се мрази конкретно с някой друг твой приятел например. Освен това означава още, че ще се отвори доста работа за феноменалната система за диалози и влияние в играта, защото ще трябва някак да усмиряваш буйните характери на сподвижниците си. Сражения в космическото пространство няма да има, сори, просто ще се придвижваш от една система в друга. Тиймплеят в битките ще играе доста посериозна роля, отколкото първоначално мислехме. Ще трябва много внимателно да планираш с точно кои двама персонажи се впускаш в мисиите (освен с главния Шепърд, който е задължителен), защото от това ще зависи животът ти. Последните новини около продължителността на **Mass Effect** също са добри. Първоначално се говореше за максимум 40 часа, но *Bioware* вече твърдят, че всъщност продължителността ще е много близка до тази в **KOTOR**!

Жанр: **RPG**
Производител: **Lionhead Studios**
Разпространител: **Microsoft Studios**
Излиза: **2008**
Платформи: **Xbox 360**

Fable 2

След като любимият на всички ни Питър Молиньо се закани на *GDC*, че включването на виртуален пес в геймплея е само една от няколкото невиждани новости във **Fable 2**, на *E3* най-накрая си развърза устата с още интересна информация.

На миналогодишната конференция в Лайпциг Молиньо показа начален тест на игрална механика, с който *Lionhead* се бяха захванали – битки с един бутон. Въпреки убежденията му, че демонстрацията няма нищо общо със самия **Fable 2**, ето че на *E3 2007* тази система беше официално обявена като част от играта. Идеята е всяко действие в близкия бой да се извършва с "X" бутона, независимо дали става въпрос за атака, блок, контраатака, или каквото и да е друго. Определящите фактори ще са колко дълго го задържаш и в какъв момент го натискаш, като героят винаги ще избира най-логичния подход за ситуацията. Може да ти звучи като нещо, което би направило играта прекалено опростена или би предизвикало объркване, но присъстващите на изложението са доста впечатлени от показаното, така че явно няма повод за безпокойство.

Друго нововъведение са "музикалните битки". Докато се вихриш в боя, всяко от оръжията предизвиква различен музикален съпровод. Да речем някоя битка с меч може да започне с леки барабани, като с всеки следващ удар се добавят други инструменти, докато не се стигне до цял епичен оркестър.

Също така този път няма да можеш да умреш. Вместо това, за всеки загубен двубой героят ти ще получава някой мощен белег... освен ако не си плати на врага по някакъв начин. Според Молиньо тестърите на играта са били навити да плащат огромни суми, само за да не бъде обезобразено личицето на виртуалното им алтер-его. Звучи като интересна концепция, макар и с чисто... козметичен ефект.

За финал имаше намеци, че евентуално във **Fable 2** ще бъде въведен и кооперативен режим. Но повече подробности за това, както и за останалите чудесии в торбата с изненади на Молиньо, ще научим някой друг път.

Жанр: **Екшън RPG**
Производител: **FireFly Studios**
Разпространител: **Gamecock**
Платформи: **PC, Xbox 360**
Излиза: **2009**

Dungeon Hero

Авторите на **Stronghold** ни готвят игрица, която изглежда много забавна на този етап. Говорим си за екшън RPG с уникална визия, хумор и интересна идея. Като начало **DH** ще се опита да промени коренно представите ни за подземията, или дънджъните, както обичаме да им казваме. "Какво си мислите бе, серсеми? Всички подземия са просто безкрайни съкровищници, пълни с отвратителни изчадия и несметни богатства? Да, това е представата, която се наложи през вековете. Само че истината е доста по-странна. В реалността дънджъните са огромни подземни градове, построени с много труд от гоблините. Те кипят от живот, а обитателите им тънат в мизерия и страх. И въпреки това живеят, женят се, плашат децата си нощем в леглата с истории за отвратителните герои, които рано или късно все се пръкват отнякъде..." С подобни слова ни посрещат авторите на официалната страница. Те са подкрепени от едно страхотно 3-минутно трейлърче, пуснато специално за E3. То ни представя любопитна, леко комиксова визия, която по-скоро изглежда като някое модерно CG-филмче, отколкото като игра с десетки часове геймплей. От последната очакваме надъхващи схватки с всевъзможните разновидности на меча и лъка. Разбира се, използването на магия също е силно препоръчително. Бойната система изглежда много добра и в нея откриваме приятни hack and slash елементи. Ако те влече, можеш да си наемеш и помощник в боя. Влизаш в ролята на герой, който попада в дънджъна в най-неподходящия момент: различните кланове са във война, а в мрака дебне смъртоносна инвазия от много по-опасен противник. Гоблините-търговци, троловете-миньори и доброжелателните импове, борещи се за мир и любов, ни гарантират, че

Жанр: **класическо RPG**
Производител: **Obsidian Entertainment**
Разпространител: **Atari**
Платформи: **PC**
Излиза: **Декември 2007?**

Neverwinter Nights 2: Mask of The Betrayer

Ако не са ти били достатъчни безсънните нощи, причинени от **Neverwinter Nights 2**, в края на годината те чака нова инсомния, маниак такъв!

Експанжънът започва веднага след края на втората част. Отново си във Forgotten Realms, след като си се бил злобно с Краля на сенките. Събуждаш се дълбоко под земята, сам, обграден от зли духове и започваш да колиш наред, видимо изнервен от липсата на слънце. Нова вълнуваща кампания с обширни нива, множество нови умения и магии, нови основни и престижни класове, нови бойци в партито ти, нови оръжия, брони, нови чудовища и подобрени инструменти за модване. Поработено е и върху системата за влиянието, което оказваш върху симпатягите, мотаещи се с теб.

20-30 часа геймплей. С новите герои можеш да започнеш от самото начало, или пък да захванеш директно експанжъна. В този случай те ще бъдат автоматично "напомпани" до 18-то ниво (минималното, нужно за продължението), така че да се създаде илюзия, че вече си превъртял основната част и си натрупал бая опит. Можеш, разбира се, директно да си импортнеш стария герой и да млатиш с него, като си ползваш наличната екипировка. Тук има една уловка обаче. Всичко *без старите оръжия*. Те са премахнати, защото нещо се обърквала историята иначе. Една от обявените нови раси е т.нар Genasi. Полу-човек, полу-елементал, има ги в най-различни разновидности (воден, огнен...) със съответните плюсове и минуси. Ако си направиш герой с огнения пич например, косата на главата ти ще гори през цялото време. Два от обявените нови класа: Favoured Soul, Spirit Shaman. Близки са до Sorcerer-а, защото могат да кастват магии няколко пъти, преди да им се наложи да почиват. Шаманът може да обръща немъртвите на своя страна и дори самият той да се превръща в ъндед. Сигурно смърди, та се не трае. В мултито няма обявени нови неща, а само подобряване на старите, което не е лошо, защото старите бяха малко недоизмислени.

MEDIA AND BUSINESS SUMMIT

Lost Odyssey

Платформа: **Xbox 360**
Жанр: **RPG**
Производител: **Mistwalker**
Разпространител: **Microsoft Game Studios**

Lost Odyssey е игра за *360*, подплатена с *MS*-овски кинти и създадена от бивши *Square-Enix* феномени, начело с **Final Fantasy** гуруто Хиронобу Сакагучи. Историята е дело на японския писател Кийоши Шигемацу, за арт-визията е отговорен манга-художникът Такехико Иноуе, а музиката е композирана от друг известен японец – Нобуо Уемацу. По същество **Lost Odyssey** е епична японска ролевка с блестяща визия, хореография на бойните сцени и разбиващи FMV-та.

Е3 клипът на **Lost Odyssey** е поредното доказателство, че играта ще маже здраво. С размити граници между реален геймплей и брутални кът-сцени, **Lost Odyssey** ще представи японската визия за древногръцкия героизъм и трагизъм. Трейлърът показва нашия човек Каим Аргонар в мигове на опияняваща сеч с внушително изглеждащи вражески солджъри. Хилядолетното безсмъртие на героя рязко контрастира с тоталната смърт по бойното поле, където за капак на всичко пада разрушителен метеор. Загадката на безсмъртието – дар или проклятие – ще бъде разкрита в края на играта.

Следват геймплейни кадри, в които нашето парти трепе разни врагове – от динозаври до роботи – и които показват една традиционна японско-ролева система на битките, силно зависима от времето за реагиране на персонажите. Шушука се, че в **Lost Odyssey** походовите битки ще са подправени с реалновремеви елементи за повишен реализъм в боя, каквото и да означава това. Обещано ни е изходът в определени схватки да влияе в реално време на околния свят.

Lost Odyssey ще излезе до края на тази година и вероятно ще оправдае очакванията на *MS* играта да зариби дори японските геймъри.

Eternal Sonata

Платформа: **Xbox 360**
Жанр: **RPG**
Производител: **Tri-Crescendo**
Разпространител: **Namco Bandai**

Eternal Sonata не бе особено подробно представена на Е3, вероятно защото в Страната на изгряващото слънце вече блажено я разцъкват. Презентацията имаше за цел по-скоро да ни покаже, че *Namco Bandai* наистина планират да пуснат играта в продажба не само по света, но и у нас (Европата).

И така, новите ни впечатления относно **Сонатата** са преди всичко музикални – все повече хвърчаме из синевата на класическата музика, която, някак твърде неочаквано, се оказва много подходяща за аниме визията. Около развитието на историята няма по-прясна информация: все още се въртим в съня на Шопен, който на своя смъртен одър се пренася в приказен свят, населен с живнали кореноплодни и други зеленчукови мутанти. Маестрото среща обречено от съдбата момиченце, за по-доброто бъдеще на което се застъпва бойно хлапе. Isn't that cute. Играта продължава да звучи все така обещаващо: чудна аниме сел шейдинг графика; иновативна бойна система, комбинираща времево-зависещите действия на героите с възможността сравнително свободно да се мотаят по бойното поле; далавери с използването на светлината и тъмнината, които влияят не само върху качествата на противниците, но и определят специалните умения на героите. *Namco Bandai* се фукат и с десетте играеми персонажа с уникални атаки (макар само трима да могат едновременно да участват в бой), както и с омагьосващата музика на Шопен, в изпълнение на световноизвестния пианист Станислав Бунин.

Все още не ни е известно до каква степен музиката ще влияе на околната среда, което също е едно от обещанията на *Namco Bandai*.

И вместо десерт – очаквайте **Eternal Sonata** да засвири под джама на Обединена Европа през септември 2007-а.

Space Siege

Жанр: **Екшън RPG**
Производител: **Gas Powered Games**
Разпространител: **SEGA**
Платформи: **PC**
Излиза: **Първата четвърт на 2008-ма**

Крис Тейлър, човекът-**Total Annihilation** и **Dungeon Siege**, ни гласи нещо ново и интересно.

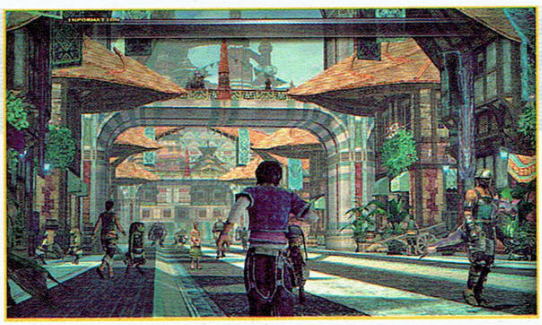
Space Siege ще бъде екшън RPG със стабилна история, здрави битки и динамични възможности за развитие на главния герой. Той се казва Сет Уокър (специалист по кибернетика) и пътува на един от малкото останали титанично-големи колонизаторски кораби на човечеството – Армстронг. Неговата съдба е застрашена от неизвестно извънземно нападение, а с това и тази на цялата ни раса. Ще трябва да направиш чудеса от храброст и да го спасиш. С напредването на историята Сет ще може да променя тялото си и да вкарва в него все повече изкуствени импланти, превръщайки се в нещо по-близко до машина, отколкото до човек. Така ще става по-могъщ, но ще губи човечността си и подкрепата на малкото оцелели хомо-спаиенси на борда. Другата възможност е да запазиш максимално много тялото си непроменено и да търсиш други методи за оцеляване, но така ще ти е МНОГО по-трудно. Очаквай няколко финала и разнообразни начини за минаване на нивата. Кооперативен мултиплеър за четирима с различни мисии от тези в сингъла!

Space Siege е нещо като духовен наследник на **Dungeon Siege**, но това далеч не прави двете игри идентични. Приликите: огромен свят, ненакъсван от досаден "Loading" надпис, и изометрична перспектива от трето лице. Разликите: освен споменатите импланти, най-голямата е, че играеш сам. Няма парти, ще получаваш понякога помощ от някое и друго NPC, но в мелетата си самичък. Изключение прави единственият ти спътник – роботът HR-V. Него ще можеш постоянно да го ъпгрейдваш, а дори се говори за някакви съвместни комбота в боя, но това вероятно зависи от имплантите ти.

Дебнем!

Платформа: **Playstation 3, Xbox 360**
Жанр: **RPG**
Производител: **Square-Enix**
Разпространител: **Square-Enix**
Излиза: **TBA**

The Last Remnant



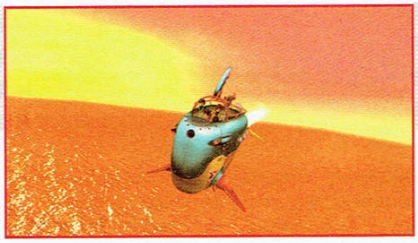
The Last Remnant е ролева игра на *Square-Enix*, която за всеобщо изумление е чистак-бърсак нова и не спада към титаничните им RPG поредици. Планирано за едновременно пускане на пазара в Япония и Северна Америка през 2008-ма, заглавието заема важно място в стратегията на *Square-Enix* за конзолна доминация в жанра.

От показаните мат'риали е видно, че използваният *Unreal Engine 3* е впрегнат здраво в създаването на **The Last Remnant**. Историята се върти около Останките – загадъчни артефакти с магическа сила, които са повод или причина за периодични войни между расите в играта.

В нея поемаме контрола над Ръш Стайкс – младок с типичния вид на пишман-герой по неволя, който явно е нахитрял достатъчно, че да гази десетки противници. Основанията му да се впусне в мелето се свеждат до спасяването на отвлечената му сестра Ирина.

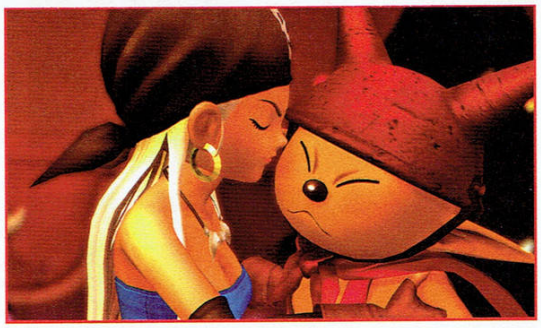
Битките са походови, но не липсват благинки, които да поосвежат овехтялата система. След като нашият пич налети на врагове (те са видими, няма random битки), започва хладнокръвна размяна на удари, добре предадена чрез камерата. Тънкостта в боя се свежда до два елемента: нацелване на поредица от бутони в типичен quick time event стил и привикване на съюзници, които да наклонят везните на схватката в наша полза. Допълнителна интрига в битките играе бойният дух, който се влияе от действията на Ръш.

Визуално **The Last Remnant** залага на фентъзи свят, приказни локации и към-сцени с енджина на играта, които се приближават до традиционно величествените FMV филмчета на *Square-Enix*.



Blue Dragon

Платформа: **Xbox 360**
Жанр: **RPG**
Производител: **Mistwalker, Artoon**
Разпространител: **Microsoft Game Studios**
Излиза: **08.24.07**



Ако приемем **Lost Odyssey** за **Final Fantasy**-то на *360*, то **Blue Dragon** ще е **Dragon Quest**-ът за конзолката на чичо Бил. И тук продуцент на играта го раздава Хиронобу Сакагучи, а композитор – Нобуо Уемацу. Красивият, хумористичен арт е рожба на Акира Ториямa, без рисунките и concept-art-а на който не минава ни една **Dragon Quest** игра.

В **Blue Dragon** направляваш хлапето Шу и неговата веселяшка банда в борбата срещу злодея-дъртак Нене и в разгадаването на мистерията на лилавите облаци, носещи беди на хората година подир година. Гордостта на **Blue Dragon** са Сенките – свикваните по време на бой прекалено напомпани твари. Така например Шу жъне вражеските редици със Синия дракон на неговата Драконова Сянка. Самите битки са походови и на отделен екран, със стандартните за JRPG-тата менюта с команди за действие. Добрата новина е, че по време на пътешествието враговете са видими и могат да бъдат избягвани. На разположение имаме и специални field skills, като например създаването на специална бариера около Шу, която мигновено убива монстри от ниско ниво, вече претрепани поне веднъж в нормална битка. При няколко гадинки в нашето поле на обхват може да атакуваме избирателно, а може и да се пробва враговете да се настроят един срещу друг, за да се замлатят взаимно.

Освен чийзи-анимациите по време на бой и хубавата музика, впечатление прави и доброто английско озвучение на героите.

Играна в Япония вече от доста време, **Blue Dragon**, която се простира на чудовищните три DVD-та, ще връхлети Западната цивилизация на 28 август т.г. Демо можеш да намериш в Xbox Live.

Платформа: **Wii**
Жанр: **FPS/RPG**
Производител: **Square Enix**
Разпространител: **Square Enix**
Излиза: **2008**

Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors

Dragon Quest Swords (**DQS**) е **Dragon Quest** (**DQ**) spin-off, създаден от великолепната **DQ** тройка – Юуджи Хории, Акира Ториямa и Коичи Сугиямa. За разлика от последните няколко **DQ** заглавия, които са твърд пърсън RPG-та с походови битки, **DQS** е екшън ролева игра с реалновремеви схватки от първо лице. Въпреки тази съществена промяна, в заглавието подрънкват традиционни мечове и щитове и проблясват познати магии. Тези фентъзи оръжия се изпробват срещу познатите на почитателите на **DQ** вселената гадинки – слаймове (ухилени, опулени и подскачащи разноцветни лукови глави), къртици с лопати, огрета и т.н.

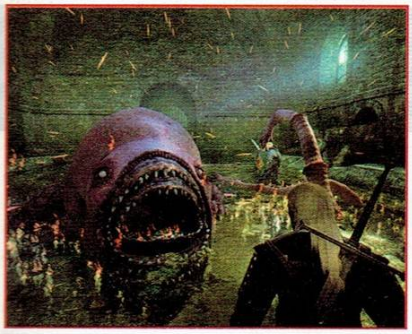
Всъщност фърст-пърсън визията не е нещо ново за **DQ** серията, която е стартирала именно с игри, предлагащи битки от първо лице. Новото, което всъщност е и доста хитро, е управлението на героя с помощта на *Wii* дистанционното. Посоката на замахване с него определя посоката на ударите с меча, със задържането на А-бутона играчът вади щита, като номерът е да нацели откъде точно ще дойде ответният удар, а чрез В-бутона и насочване на дистанционното към врага се мятат магии.

На филмчетата се виждат два показателя на екрана – за "кръвта" и за специалната атака. Героят ни скита из шарения и кипящ от живот фентъзи свят, на фона на забележително приятна симфонична музика, типична за Коичи Сугиямa. От всички показано досега не става ясно за какво се бори нашето момче, кръстено и в тази игра просто "Него". Ако и този път Юуджи Хории и неговите хора са си развихрили въображението, очакванията ни са за една must-have игра за *Nintendo Wii*. Впрочем, до излизането на настоящия брой японците може вече да са я набарали.

Жанр: **RPG**
Производител: **Bethesda Softworks**
Разпространител: **Bethesda Softworks**
Платформи: **PC, Xbox 360, PS3**
Излиза: **Септември 2007**

The Elder Scrolls IV: Oblivion Game of the Year Edition

Не може да бъде. Май не само злото никога не идва само, ами и доброто. В случая добро за *Bethesda*, защото "разработчикът, който никога не спи" отново измисли начин да издои фенове на **Elder Scrolls** поредицата. Колко и дали е елегантен той, сам ще си преценишь. Този път става дума за уникално "Game Of The Year" издание на **Oblivion** – играта, която се превърна в огромен хит (и комерсиален в това число) през 2006-та. То ще се появи през септември и ще включва всички официални пачове, модове и експанжъни за **Oblivion**, правени някога. На прост език това означава оригиналната версия + **Knights Of The Nine** + **Shivering Isles**. Кой ще се облажи най-много? Притежателите на *Playstation 3*, които досега не са се докосвали до играта, защото до този момент **Зъзнещите острови**, така и не са направили дебюта си за черната перла. Всички стари сейвове, модове, пачове от предишните версии на **Oblivion**, ще работят без проблем с това издание. Цена? PC-40$, конзоли-50$. Ние категорично ще пропуснем, че вече много ще ни станат **Oblivion**-ите. Ти ако искаш – купувай.



The Witcher

Жанр: **Хорър-фентъзи RPG**
Производител: **CDProject**
Разпространител: **CDProject**
Платформи: **PC**
Излиза: **Есен 2007**

Поляците най-сетне нарушиха дразнещото си мълчание и без да се бият в гърдите, пак избиха рибата. Показаният двуминутен трейлър на **The Witcher** е едно от най-добрите неща, които SHRAiK и Snake видяха на изложението, като убеждението на втория, че именно това ще бъде RPG-то на годината, се затвърди. Невероятна, смразяваща атмосфера, точно каквото искаме от това заглавие. Клипът много елегантно засяга някои от идеите, които *CDProject* се опитват да вкарат в заглавието. Става дума за прекрасната бойна система, развитието на главния герой и системата за морал в играта. На това E3 стана ясно, че от последната можем да очакваме доста интересни изненади. Показано е било следното: Гералт трябва да занесе оръжия на едни хайдути, но понеже е гадняр, ги продава на елфите и печели тлъста сума от това. Впоследствие пред кръчма в града вижда убита жена. Тя е загинала именно от тези оръжия и за съжаление е част от историята. Решението ти в полза на дългоухите копеленца отпреди няколко часа/дни обаче я е ликвидирало преждевременно. Поляците са демонстрирали и много интересна битка със свиреп бос. Очаква се да има около 10 такива сражения за цялата игра. Обещан беше сто часов (!) геймплей за тези, които искат напълно да се заровят в света на **The Witcher**. Иначе основният куест ще се минава за около 15-20.

Платформа: **PS2**
Жанр: **RPG**
Производител: **Media Vision**
Разпространител: **Sony Computer Entertainment**
Излиза: **Q3 2007**

Wild ARMs: The 5th Vanguard

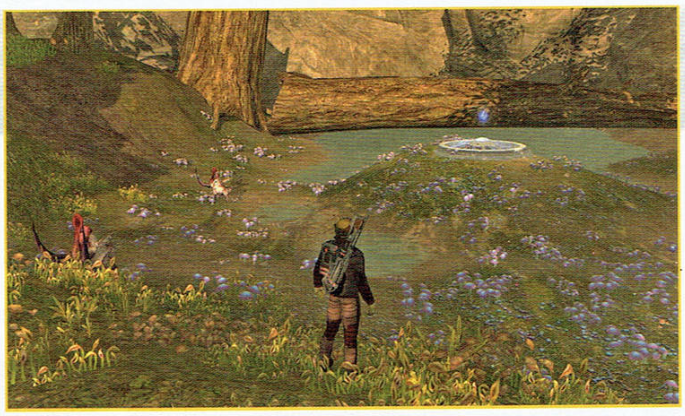
Както много от включените в изложението японски ролеви игри, и **Wild ARMs V** отдавна-отдавна се разцъква в Япония. Разбира се, нищо не попречи на *Sony* да се похвалят и с US версията на играта.

Wild ARMs е популярна с това, че всички заглавия от поредицата са ситуирани в свят, подобен на Дивия Запад, подплатен с героична музика а–ла спагети-уестърн. За разлика от четворката и подобно на **Grandia 3**, в **Wild ARMs V** могат да се блъскат внушителни комбоатаки – навързани в поредица удари на отделните герои от активното парти. В бойната система са включени и част от опциите от предишното **Wild ARMs** заглавие, а именно – отборните атаки, свикването на чудовища-гардиани и специалните атаки, уникални за всеки герой. Отново по подобие на **Wild ARMs IV**, главният герой Дийн Старк (пак изтъркан от употреба протагонистки образ – буйно момче с невероятно чувство за справедливост) ще може да подскача и заляга, внасяйки в играта беж и скок-подскок елементи.

Видно е, че създателите на поредицата – *Media Vision* – продължават да си крачат по утъпканата пътека на японските аниме RPG-та, които се радват на изключително минорни нововъведения с всяка следваща част на съответната серия. Жалко.

Платформи: **PC**
Жанр: **MMORPG**
Производител: **NCSoft**
Разпространител: **NCSoft**
Излиза: **Зима 2007**

Richard Garriot's Tabula Rasa



Определено постното откъм *MMO*-та E3 тази година ни предложи поне една игра, която заслужава малко повече внимание. А именно – напоследък пробутваната като Richard Garriot's **Tabula Rasa**. Може би единственото модерно MMO с бюджет, доближаващ се до този на **World of Warcraft**, чиято разработка вече два пъти беше стартирана от нулата, най-накрая започва да изглежда обещаващо. Че и да придобива завършен вид.

Това е второто поредно E3, на което имаме плейабъл версия на играта (като, разбира се, не броим тази с еднорозите отпреди няколко години, която бе толкова топло приета, че екипът заряза направеното до този момент и започна наново). Миналата година отзивите бяха повече от положителни, а тази – дори по-добри. Солта на играта е екшън, в който могат да се намерят традиционни *RPG* елементи в масивна онлайн среда. Екшън моментите не трябва да притесняват феновете на по-класическите *RPG*-та, тъй като т.нар. "twitch" елемент (или бързото мислене и цъкане) е сведен до минимум, като едновременно с това играчите трябва да обръщат голямо внимание на това къде се намират на бойното поле, къде се намира врагът и как могат да използват терена по-добре (нещо като механиката на **Rogue** в **WoW** и значимостта на това дали са пред или зад даден противник, само че развита и дообогатена). Действието е малко или много поредица от инстанси с много силно заченат елемент на история, която реално се отразява на игралния свят и в която изобилстват морални дилеми, екшън и драма (подобно на познатата ни от **LotrO** механика, но отново – развита и дообогатена).

Този път беше демонстриран инстанс за средно до високо ниво играчи, наречен **Eloh Vale**. Има слух, че част от **Eloh**-ите (древна раса, благодарение на технологията и ученията на която все още има живи хора, които водят война с лошите) са живи и в долината могат да бъдат намерени подсказки за това къде следва да бъдат издирвани. Това е и причината командирите на **Allied Free Sentients** (добрите) да изпратят вас и партито ви да провери за какво става въпрос. С пълна липса на изненада, много бързо се разбира, че и **Bane** (древна раса, която е избила другата древна раса и се опитва да избие всички останали раси; лошите) са надушили същата следа и се опитват да се докопат до живите **Eloh**-и. Върху един елемент от демото ни беше обърнато специално внимание, а именно – моралният избор, пред който играчите са изправени към края му. След като са стигнали до огромен мост, водещ до една **Eloh** врата (порталите, през които свободните раси пътуват между планетите), те трябвало да вземат ключово решение. В този момент трябвало да се активира силово поле, но за да го направят трябвало да обрекат един човек на сигурна смърт. Вратата била, че всички, сред които можеш да избираш, са ти познати от предни мисии и имат любопитни истории зад гърба си – дали ще убиеш войника, който е спасил живота ти преди няколко месеца, или търговеца, който има жена и деца, които трябва да издържа?

Едно от любопитните неща, които също присъстваха в демото на тазгодишното E3, бяха специалните ефекти при част от убийствата. Когато успееш да довършиш враг с критичен удар, той умира по особено ефектен начин в зависимост от това с какво оръжие си. Като пример бе показана огнехвъргачка, подпалваща противниците ти по много приятен за окото начин. Ричард Гериът и компания дадоха малко информация и за два важни аспекта на всяка **MMO** игра, по които досега си траеха – Crafting и PvP системите. За Crafting-а казват, че ще могат да се произвеждат консюмъбълс (разни там колби за лекуване и временни бъфове), като също така ще има няколко важни предмета, които ще могат да се произвеждат *само* от играчи. В играта ще има Enchancment система, която ще добавя статистики към определен предмет. Колкото по-хубав е предметът, толкова по-голям шанс ще има да се счупи, когато се опиташ да го обогатиш. Другата "новина" е, че PvP все пак ще има – дори се говори за някаква организация от типа на арените в **WoW**, но засега много информация по този аспект няма.

Tabula Rasa определено започва да набира скорост и част от хората, които с умиление си спомнят за PvE елементите на **Ultima Online**, надават по едно ухо/око в нейна посока. Играта в момента е в затворена бета, до която ние имаме достъп и съвсем скоро ще напишем много по-подробен Hands On.

Платформи: **PC, PS3**
Жанр: **MMO Shooter**
Производител: **Sony Online Entertainment**
Разпространител: **SOE Seattle**
Излиза: **2008**

The Agency

Понеже ни е дошло до гуша от ревящи орки, накичени с миризливи цветя елфи и смърдящи на развалено ъндеди, си позволихме да нарочим **The Agency** за едно от най-интересните MMO-та, споменати на тазгодишното E3. Съвсем логично очаквахме масови онлайн игри, които експлоатират нещо различно от проклетото фентъзи, и ето, че *Sony* са избрали да реализират проект, посветен на тайните агенти и шпионажа. Може да ти звучи като сериозна работа, но всъщност **The Agency** ще акцентира основно върху фъна и тоталната неангажираност. Играта грабва със стилната си почти комиксова визия и обещава много шуутърски екшън и динамика, гарнирани с качествена доза хумор, което ще превърне MMO-то в тотален купон. При това положение не ни остана нищо друго, освен да захвърлим окървавените мечове и брадви, насочвайки се право в посока на **Агенцията**.

Интересен момент е, че играта прехвърля много от досадните геймплейни занимания на NPC-та, които ще вършат мръсната работа, оставяйки в наши ръце единствено задължението да се логнем и подхванем забавната част. От набавянето на отделните предмети, чак до поръчката на джеймс бондова кола, както и разузнаването преди предстояща мисия ще се извършва от тайни агенти (въпросните NPC-та), като играта по много интересен начин – чрез sms или e-mail – ще съобщава какво се случва във виртуалния свят, докато не сме онлайн. **The Agency** е освободена от тягостната клас система, позволявайки на играча да се занимава с каквото поиска, стига да притежава подходящата за това екипировка. Интригата постоянно ще се подхранва от коренно различните като визия и подход шпионски фракции – UNION и ParaGON, противопоставяйки елегантността и афинитета към супер технологии на първите с грубиянската проява на огнева мощ и шпионска немарливост на вторите.

Fury

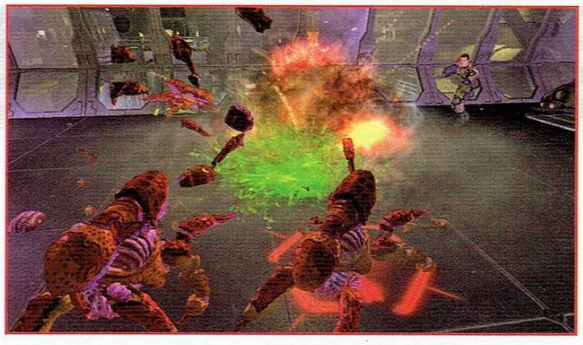
Платформи: **PC**
Жанр: **MMORPG**
Производител: **Auran**
Разпространител: **Gamecock Media Group**
Излиза: **09.10.2007**

Поради несекващата еволюция на забавлението, безметежното посичане на паяци, глигани и прочее нищо неподозиращи горски обитатели в средностатистическото MMORPG се оказа твърде скучно занимание, което е явно и основната двигателната сила, довела до появата на **Fury**. Комбинирайки потенциала на масовите онлайн игри с първичното удоволствие от това да анхилираш другарчето си, проектът на *Auran* си извоюва вниманието ни като едно от по-интересните събития на MMO фронта. Концепцията на играта е доволно проста и се състои в три думи – играч срещу играч (PvP). Не, че PvP-то е нещо непознато досега, но **Fury** ще се стреми да го предложи в най-голяма концентрация, елминирайки всякакви други наченки на роул плей или грайнд. Или с други думи, ще бъде премахната цялата цикличност по убиване на чудовища, вдигане на нива, печелене на пари и докопване до мега яките предмети след твърде дълго време. Във **Fury** RPG прогресът ще се случва по възможно най-неомръзващия начин – чрез провеждане на битки между играчите.

От показаното геймплейно филмче на E3 и изобщо наличната до този момент информация стана ясно, че играта ще залага на изключително много динамика, специфична бойна система и, разбира се, тонове отборен геймплей. Отделните мачове ще се провеждат най-често на карти, предназначени за 8 до 32 човека, а самите типове игри ще варират от Deathmatch и Capture the flag (16vs16) до същински Onslaught (32vs32). На всичкото отгоре **Fury** изглежда наистина отлично, използвайки небезизвестния Unreal Engine 3, което затвърждава и подозрението, че играта може да се окаже същинският **Unreal Tournament** на MMORPG-тата.

Платформи: **PC**
Жанр: **MMORPG**
Производител: **Perpetual Entertainment**
Разпространител: **Sony Online Entertainment**
Излиза: **25.09.2007**

Gods & Heroes



Не е далеч времето, когато ще започнем да вдигаме безпомощно ръце пред наплива от ролеви игри, завъртени около грърко-римската (или която и да е друга) митология, но нека все пак стиснем зъби и обърнем внимание на задаващото се MMORPG **Gods & Heroes**.

Изненадата тук е, че всъщност изненада няма. Новостите за играта около E3 '07 също бяха оскъдни, да не казваме никакви, но пък това е добър повод да обобщим за какво иде реч в MMO проекта на *Perpetual Entertainment*. Да започнем с това, че **Gods & Heroes** ще покрива малко или много стандартните за жанра особености. Разделение на магически и файтър класове, събиране на брони и оръжия, справяне с различни куестове и като цяло – онази повтаряемост, при която и след сто левъла нещата отново ще се свеждат до побой над монстри (плейри), но просто с по-яки предмети и умения. Уникалното в случая е, че ще съществува така наречената минъон система. Играчите ще могат да събират разнообразни същества (покемони?), които да бъдат използвани в различни комбинации според способностите си (лекуване, магия, близък бой). Дали това ще бъде някакво адекватно решение на неудобството постоянно да търсиш хора (определени класове) за група, не е ясно, но общо четирите миниъна, с които може да разполагаш във всеки един момент, ще бъдат предпоставка за доста по-сложен геймплей. Първоначално героят (оказал се в поседствие син или дъщеря на един от многото римски богове) ще започва играта без да притежава ни едно от тези същества-помощници, пробуждайки колекционерския си интерес в последствие, когато с по-голямата сила ще идват и по-могъщи и разнообразни минъони.

Платформи: **PC**
Жанр: **Action RPG**
Разработчик: **Flagship Studios**
Разпространител: **EA/Namco**
Излиза: **все още се говори за 2007**

Hellgate: London

Hellgate: London на Бил Роупър (бащата на **Diablo**-серията) продължава да изглежда все така обещаваща и след края на E3 2007. *Flagship* показаха много интересно тримитутно клипче чист геймплей, което беше доста раздвижено и надъхващо. Противниците са невероятно разнообразни. Всичко от дребни, летящи изчадия през пълзящи

влечугоподобни твари, до огромни, 3-4 пъти по-големи от твоя герой демони. Кабалистът се справяше доста добре от дистанция с последните. Диалогът от куестовете в играта не е озвучен, имаш само текст. Страхотно изглеждащ и функционален интерфейс, а за екшън RPG с hack and slash елементи това е от огромно значение. На някои места ще можеш да активираш разни защитни механизми като бойни кули, които ще ти помагат в борбата с адските твари. Атмосферата в **H:L** е наистина мрачна и пасва идеално на концепцията на играта, а сетингът е невероятен. Не беше демонстрирана игра от първо лице, само от трето. Като че ли тази перспектива ще се наложи основно в бъдеще. Ще можем да ползваме над 100 уникални оръжия, които изглеждат коренно различно. При игра в мрежа плячката, която пада, ще е различна за всеки играч и само той ще може да я взима. Така вече меле-героите няма винаги да се облажават първи, прибирайки най-яките неща и прецаквайки по този начин всички останали, атакуващи от разстояние.

Можем да очакваме някои адски кретенски куестове. Една от показаните мисии се развива изцяло в главата на луд инженер, носещ името 314. Движиш се по нервните окончания в мозъка му, които изглеждат като доста гнусничък органичен тунел, а финалната битка в нивото е с Егото на въпросния психопат! Говори се дори за куест, наподобяващ класическа стратегия в реално време.

Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar – Book 10

Платформа: **PC**
Жанр: **MMORPG**
Производител: **Turbine**
Разпространител: **Codemasters**
Излиза: **TBA 2007**

Turbine определено не бездействат. Само около месец след изваждането на първия контент пач за играта – **Book 9 - Shadows of Evendim** – те обявиха, че вече работят над следващия, засега наречен просто **Book 10**. В него играчите ще намерят над 100 нови куеста, десетина нови моба и няколко нови дънджана. Освен поредния сторилайн, който ще продължи историята от **Book 9**, в пача ще има и няколко сериозни геймплейни подобрения. На първо място – радост за феновете на Monster Play (PvP-то на играта). Срещу известно количество destiny точки, те ще могат да отключат и да играят с Troll в защита на силите на Саурон или с първия специален клас за монстър плей на "добрата" фракция – Ranger. Втората геймплейна добавка е познатата ни от **WoW** система за репутация. Играчите вече ще могат да трупат положителна или отрицателна репутация към определени фракции в играта, което пък на свой ред ще им дава достъп до специални предмети. Добри новини за по-кежуал играчите, които бяха леко притеснени след добавянето на първия рейд дънджън с последния пач и привидното леко изменение на фокуса на играта. Последната обявена добавка е... в най-добрия случай странна. *Turbine* са я нарекли "Critter Play" и ще дадат шанс на геймъра да се изживее като... кокошка. Кокошката ще има собствени умения и нива и ще трябва да изпълни серия от куестове, които ще й бъдат давани от местната фауна, за да се пребори с повлияни от странна чума вълци, които пречат на свободните хора. След завършване на серията играчите ще получат уникално оръжие за главния си герой. При всички положения, добре е да видим, че *Turbine* не седят на лаврите на добрите ревюта и продажби, които играта получи и направи в последните няколко месеца, а реално работят за подобряването й.

Платформи: **PC**
Жанр: **MMORPG**
Производител: **Flying Lab Software**
Разпространител: **Sony Online Entertainment**
Излиза: **преди края на 2007**

Pirates of the Burning Sea

Две седмици преди началото на E3 едно от дългоочакваните MMORPG-та **Pirates of the Burning Sea** премина към разпространителското тяло на *Sony Online Entertainment*. След уреждането на тези формалности се оказа, че играта трябва да се появи съвсем скоро, някъде през последното тримесечие на 2007-ма, най-вероятно още през Септември.

За всички почитатели на морските приключения предстоящата поява на играта несъмнено е добра вест, тъй като поне до този момент не сме виждали нещо подобно на масовата онлайн сцена. Ако си предположил от самото заглавие, че това ще бъде поредният пиратски фест, набрал скорост покрай **Карибски Пирати** и Джак Спароу, не си съвсем прав. **Pirates of the Burning Sea**, при все заглавието си, ще бъде повече игра за интригуващия период на див морски живот около далечната 1720-та, отколкото фентъзи за немъртви, проклятия и чудовища от дълбините. Разбира се, отново си говорим за Карибите, но освен да се подвизава като безчинстващ пират, играчът ще може да гради икономиката и да разширява влиянието на Англия, Испания или Франция. Солта на играта ще бъдат, разбира се, корабите, чрез които всеки ще може да участва в търговски, военни или изследователски начинания, а пък броят на наличните мисии ще надвишава хиляда. По-интересното е, че след определени постижения, различните крайморски портове ще могат да бъдат завладявани от плейърите, което ни води и към най-забавната част в играта – масовите мелета с кораби. Единственото неприятно впечатление се излъчва от визията на аватара ти (героят, който представляваш в играта) и по-точно непривлекателните бойни сцени, които бяха видни по различните трейлъри. Въпреки уникалната комбат система, за която говорят авторите, ни се струва, че ще ти се иска да прекараваш повече време на кораба си, отколкото размахвайки вдървено сабя с кекавото си геройче.

SIM & SPORTS

Платформи: **Xbox 360, PC/ Xbox 360**
Жанр: **Пинятна "симулация"/ пинятни мини-игри**
Производител: **Rare/Krome Studios**
Разпространител: **Microsoft Game Studios**
Излиза: **Q4 2007/N/A**

Viva Pinata (PC) & Viva Pinata: Party Animals

Viva Pinata е резултат от опитите на *Microsoft* да осигурят на *Xbox 360* известна аудитория от играчи в невръстна възраст. Но, при положение, че зад заглавието стоят гениално смахнатите идиоти от *Rare*, получилата се "симулация на пиняти" е бая комплексна стратегия в реално време, в която малки сладки същества се кръвосмешават (по особено романтичен начин) и изяждат едни-други. Е, за сметка на това визията е изключително жизнерадостна и по детски шарена.

Играта имаше два основни проблема, които ѝ попречиха да се превърне в голям хит. Първо, аудиторията на бокса е съставена основно от дърти и брадясали 20-30 годишни кочове. Второ, в телевизионния сериал, който се предполагаше да я популяризира, пинятите бяха забавни постоянно дрънкащи животинки, а в самата игра се оказаха мълчаливи и безлични, пък били те и сладки. Именно този проблем се опитва да адресира **Viva Pinata: Party Animals**. В тон с лавината от парти заглавия за *Wii*, това ще е колекция от мини-игри с персонажите от сериала, която би трябвало да пасва доста повече на манталитета на малчуганите. Проектът е поверен на друго студио, но пак ще бъде пълен с изключително болни елементи (примерно побой над мъртви пиняти). Освен **Party Animals**, *Microsoft* обявиха и PC версия на оригинала, така че и хората, които не са благословени с боксове, ще могат да видят за какво става въпрос.

Thrillville: Off the Rails

Платформи: **Wii, PS2, PSP, DS, X360, PC**
Жанр: **симулация на увеселителен парк**
Производител: **Frontier Development**
Разпространител: **LucasArts**
Излиза: **Октомври 2007**

Off the Rails се явява нещо като втора част на огромния миналогодишен хит **Thrillville**. В него, освен да се занимаваш със силно опростен вариант на мениджмънта от **Theme Park** и **Rollercoaster Tycoon**, можеше реално да се разходиш из творението си и да изтестваш не особено реалистичните атракции в богат набор от забавни мини-игрички (някои дори с шуутърски геймплей!).

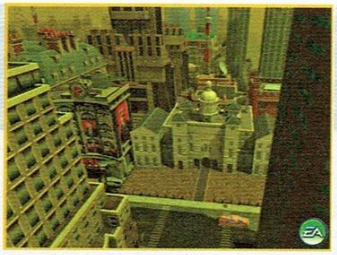
В продължението ще има още от същото – 20 вида влакчета, кампания с над 100 мисии и 34 мини-игри с поддръжка на мултиплейър. Както може да се очаква, визията също ще бъде подобрена, но едва ли ще стигне нивото, което очакваме от новото поколение хардуер. Все пак основната цел на *Frontier Development* е да направят отрочето си достъпно за максимално количество родителски джобове. Поради това ще пуснат и версии на де що има печеливша платформа (т.е. всичко без *PS3* и първия *Xbox*), включително *Wii*, който, според пробвалите играта на E3, я прави още по-забавна благодарение на Wiimote-а.

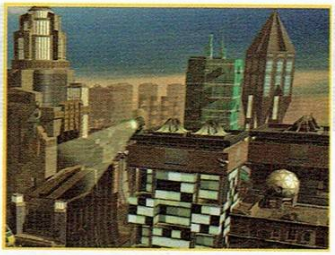
Най-голямото нововъведение ще са така наречените "Уау парчета" – по-екстремни и интересни секции, които можеш да поставяш в обикновените ролъркоустъри без ограничения. Уловката е, че няма как да знаеш какво правят тези елементи, докато не отидеш да ги пробваш собственоръчно.

По всичко личи, че **Off the Rails** е обещаващо заглавие, поне за феновете на този вид игри.

Платформи: **PC**
Жанр: **сити-билдинг**
Производител: **Tilted Mill Entertainment**
Разпространител: **Electronic Arts**
Излиза: **Ноември 2007**

SimCity Societies





Може би след дългогодишното и неуморно цедене на кинти от всичко, включващо "Сим" в заглавието, дори само споменаването на нещо подобно те кара да се обърнеш и да тръгнеш да бягаш в противоположната посока. Но **SimCity Societies**, по която работят пичовете, отговорни за последния **Caesar**, обещава да внесе доста значителни иновации в тъпчещата на едно място поредица.

Този път играта ще се съсредоточи повече върху жителите на града, отколкото върху архитектурата му. Идеята е да оформиш самото общество в зависимост от предпочитанията си. За тази цел тегавото прокарване на водопроводи и електропроводи ще бъде отстранено и за първи път ще можеш ръчно да поставяш сгради из творението си. Подборът на последните ще определя желанията на гражданите и ще насочва развитието на града по шест възможни пътя – индустрия, знание, богатство, подчинение, отдаденост и творчество, които ще променят и вида му. Ако, да речем, засипеш ландшафта с фабрики, той ще бъде мрачен и мръсен, а ако наблегнеш на по-приятни постройки, ще стане слънчев и приветлив.

Също така този път ще имаш реални цели, с които да постигнеш победа, подобно на други сити-билдъри като **Caesar**.

Не знам за теб, но проектът определено ми звучи като нещо, което отново би ме зарибило по дотегналия **SimCity** и, съдейки по много позитивните реакции от E3, явно девелъперите наистина са на прав път.

Spore

Платформи: **PC, Nintendo DS**
Жанр: **симулация на живот**
Производител: **Maxis**
Разпространител: **EA Games**
Излиза: **лято 2008?**

Докато *EA* ангажират други компании с доенето на предишните му творения, Уил Райт се занимава с новия си и може би най-амбициозен проект – **Spore** (или както са му викали в началото – СимВсичко), в който можеш да проследиш развитието на живота от малка ъъъ... споричка до завоеванието на космоса. Играта беше обявена през 2005-та след дълъг и таен процес на разработка, но и досега не успява да се закотви на някаква твърда пускова дата. Първо се предполагаше да излезе в началото на 2008-ма, но от няколко седмици се говори за ново забавяне и доста хора бяха допълнително объркани от липсата на каквато и да е презентация на E3 2007.

Все пак колегите от *IGN* са се свързали с представителя на *Maxis* Патрик Бюхнер, за да разберат накъде вървят нещата. Засега е завършена алфа версията на играта и Райт и компания са заети да заглаждат ръбовете на геймплея. Затова и са решили, че на този етап е по-добре да се съсредоточат върху работата си, вместо да се втурнат да правят специално демо за изложението. Такова ще бъде показано при затворени врати на конвенцията в Лийпциг в края на август. А пускането на играта наистина ще бъде позабавено, но едва ли след средата на 2008-ма.

Явно *Maxis* са решили да си траят за каквито и да е подробности, докато не доведат **Spore** до по-завършен вид. Както казват руснаците: поживьом – увидем.

Платформи: **PC, Xbox 360, PS2, PS3, PSP, DS, Wii**
Жанр: **рейсър**
Производител: **Black Box**
Разпространител: **Electronic Arts**
Излиза: **Октомври 2007**

Need for Speed: Pro Street

Ако и на теб ти е втръснало да играеш рециклирани версии на отнеслия джакпота **NFS: Underground**, сигурно ще се зарадваш да научиш, че *EA* най-накрая имат намерение да променят нещата. Вместо да се състезаваме из що-годе еднообразни, пък били те и огромни измислени американски градове, този път ще се върнем към добрите стари времена, когато **NFS** предлагаше всевъзможни тракове *по цял свят*.

Най-ключовият фактор в **Pro Street** ще бъде силно завишеният реализъм. Управлението няма да е чак следващата **Forza**, но ще е доста далече от обичайната за поредицата аркадност. Освен това за първи път от **NFS 4** насам ще видим сериозни щети по колите, като всяко блъсване в мантинелата ще се отразява на външния им вид. Може да се стине и до пълното им унищожаване, ако прекалиш с издевателствата. *EA* са вложили доста труд и в партикъл ефектите. Според присъствалите на E3, изпод гумите излизат изключително красиви пушеци, които, при малко повече форсиране на място, могат да обгърнат целия автомобил. Самите коли ще са съставени от по 21 хиляди полигона и, ако може да се вярва на предварителните кадри и филмчета, ще изглеждат меко казано умопомрачително. ИИ-то също се предполага да бъде пренаписано, като всеки от противниците би следвало да реагира на действията ти по индивидуален начин.

Режимите на игра ще са четири: grip, drift, drag и speed. Първите три са ни до болка познати, докато в четвъртия ще се впускаш в огромни състезания с 6 етапа, като целта не е да финишираш първи, а да биеш времето на останалите. Т.е. това е префърцуненото по нийдфорспийдски име за рали. В съответствие на сериозните промени по геймплея, кампанията ще има известни разлики от това, с което сме свикнали, но все още не са разкрити подробности. Няма кой знае колко информация и за мултиплейъра, но намерението на девелъпърите е да го извадят от тъмното и негостоприемно ъгълче, където е забутан от край време. Засега е известно само, че ще можем да показваме модификациите и тунинга на колите си пред приятели онлайн.

Както винаги *EA* знаят как да зарибяват с предварителни обещания. Да се надяваме, че повечето от тях наистина ще бъдат изпълнени и ще получим едно наистина добро **NFS**, покрай което да забравим болезнената посредственост на **Carbon**.

Платформи: **Xbox 360, PS3**
Жанр: **рейсър**
Производител: **Criterion**
Разпространител: **Electronic Arts**
Излиза: **зима 2007**

Burnout: Paradise

Burnout: Paradise. Или както всички фенове на рейсърите в редакцията биха възкликнали: "Ох, на батя!" Умопомрачителните скорости и въргали на поредицата се завръщат за пореден път, само че този път *наистина* некст джен, за разлика от **Revenge** за *Xbox 360*, който беше само леко понадупен графично спрямо *Xbox* и *PS2* версиите. *Criterion* са разработили нов енджин, който ще предлага смазваща визия, отново вървяща с 60 кадъра без засечка.

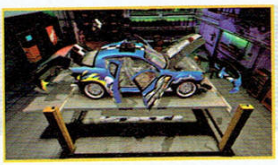
Действието в **Paradise** ще се развива само в един отворен град (именуван, да не повярва човек – Paradise). Това означава, че като видиш някой тип със спортна бричка, ще можеш да го предизвикаш на двубой, като запилиш здраво гумите си на някой светофар. Надпреварите ще ти позволяват да караш накъдето си искаш и затова е добавена ръчна спирачка за бързо взимане на завои.

Според девелъпърите премахването на ограниченията ще направи играта невиждан онлайн купон за до 8 човека. Светът на практика ще бъде като едно огромно лоби в стил **Test Drive Unlimited** и това ще направи присъединяването към игра по-бързо и лесно от всякога. Освен това ще се отбелязват многобройни статистики и рекорди, покрай което се очаква да падне голяма надпревара.

Иначе механиката на играта няма да е чак толкова различна. Пак ще блъскаме трафик, ще тейкаутваме другите състезатели, ще правим огромни скокове, луди дрифтове и т.н. Но нима чарът на **Burnout** не е точно в това?

Платформи: **PC, X360, PS2, PS3, PSP, DS**
Жанр: **racing**
Производител: **Juice Games**
Разпространител: **THQ**
Излиза: **21.09.2007**

Juiced 2: Hot Import Nights

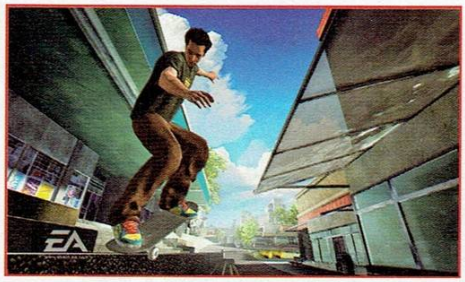


Новият **Juiced** се задава със 180 км/ч, инспиран от фестивалите **Hot Import Nights**. Това означава много мацки, коли и музика. Също така реални локации като Лондон, Токио или Сан Франциско. Състезанията ще са на закрити трасета, без пречкащ се трафик. И в тази игра ще е заложено до голяма степен на облозите срещу други състезатели, но парите няма да са основното в кариерния режим. Всъщност в двата кариерни режима – ще има онлайн и офлайн такъв, които няма да имат общо помежду си. Колите и тунингът към тях са ясни – десетки части, всичките лицензирани, безброй винили, визуален ъпгрейд на колата освен отвън, и отвътре – седалки, волани и т.н. Състезанията ще са 50 на 50 надбягвания и дрифт. Любопитна е новата система, която записва поведението на играчите и изгражда техни профили. Това означава, че ще можеш да вземеш профила на свой приятел и да играеш срещу него офлайн, а той ще се държи като истинският такъв, с неговите склонност за поемане на рискове, траектория при изпреварване и пристискане на противника. **Juiced 2** ще се появи през септември тази година. Ще ѝ изпилим гумите!

Платформи: **Xbox 360, PS3/ Xbox 360, PS3**
Жанр: **Sports**
Производител: **Treyarch/EA**
Разпространител: **Activision/EA**
Излиза: **2007**

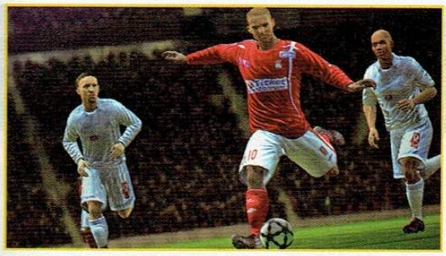
Skate / Tony Hawk's Proving Ground

Най-накрая *Тонката* от *Ястребино* намери своя достоен конкурент. След като *Electronic Arts* влезе грубо на *Activisuon* с **Rock Band**, *Фифаджиите* нежно пожелаха и скейтборната паничката на хората, дарили ни с **Pitfall**. Не знаем със сигурност на кой в края на краищата лъжицата ще се окаже по-голяма, но нас **Skate**-ът си ни кефи повече. Сори, *Яска*. Предложението на *Electronic Arts* изглежда по-добре, а движенията на екстремните момчета са по-правдоподобни. Очаквай **Skate** много скоро по рафтовете на специализираните магазини – 24 Август. И в предновогодишния период поредната нова серия на **Tony Hawk's**.



FIFA 08 / PES 08'

Платформи: **PS3, Xbox 360/PC, PS3, Xbox 360**
Жанр: **Football**
Производител: **EA/Konami**
Разпространител: **EA/Konami**
Излиза: **края на 2007**



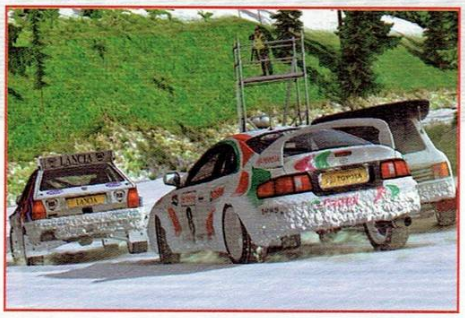
Ако има една неоспорима истина, то това е фактът, че **FIFA** и **PES** сериите погребаха всички бъдещи опити за пробив на футболна игра на който и да е издател или дивелъпър. Макар и различавайки се максимално едно от друго, произведенията на *EA* и *Konami* превзеха тотално футболната виртуална ниша и едва ли скоро някое от тях ще отстъпи от позициите си. За *08'* единъните от *Konami* ни обещават първата истинска некст джен версия, която ще направи дебют за първи път на *PS3*. **Pro Evolution Soccer 08'** ще излезе също и за *Xbox 360* и PC. Истината е, че дори да не получим това, което ни обещават японците, **PES 08'** ще бъде най-правилната футболна симулация на сезона. *Electronic Arts* пък дори и да пуснат абсолютно същата игра, като просто заменят имената на футболистите с тазгодишните трансфери, отново ще продадат повече от добре заради марката. А и последните няколко **Фифи** в никакъв случай не са лоши игри, въпреки че продължават да изостават осезаемо от злите японски **PES**-ове. Приготви виртуалните си бутонки за края на есента, когато и двете игри ще бъдат в наличност.

Платформи: **Xbox 360/PC, PS3, Xbox 360**
Жанр: **racing**
Производител: **Bizzare Creations/ SEGA Driving Studio**
Разпространител: **Microsoft/SEGA**
Излиза: **края на 2007**

PGR4 / Sega Rally

Две игри с общ корен – *SEGA*. И втори общ корен – и двете се разработват във Великобритания. **Project Gotham Racing** е *майкрософтското* продължение на **Metropolis Street Racer** на *SEGA*. И **Metropolis**-а, и **PGR** са разработени от едно и също студио. **Sega Rally** е вече позападналият рейсинг франчайз на *SEGA*, който трябва да бъде възроден от специално новосъздадено английско студио, съставено от хора, работили върху **Colin McRae** и **Richard Burns Rally**. И двете бягат далеч от симулацията. И двете наблягат на аркадността. И двете изглеждат убийствено. И двете ги очакваме с нетърпение.

Новостите в **PGR4** ще се свеждат основно до възможността за управление на пистови мотори (*MrAK* потрива доволно ръце в този момент) и представянето на убийствено изглеждащи климатични ефекти. От **Sega Rally** не искаме нищо ново. Всъщност си искаме геймплея на оригиналното **Sega Rally** с нова графика. И май ще го получим.



Ace Combat 6: Fires of Liberation

Платформи: **Xbox 360**
Жанр: **самолетен симулатор**
Производител: **Namco-Bandai America**
Разпространител: **Namco-Bandai**
Излиза: **23 октомври, 2007**

Ace Combat поредицата е доста аркадна в сравнение с истинските самолетни симулатори за PC и, както може да се очаква, шестата ѝ част не прави и изключение. За сметка на това тя е достъпна за по-широка публика от самолетни гийкове.

Мисиите в кампанията са базирани на многобройни обджективи. Изпълнението им определя хода на битката, като някои са по-важни от други и съответно трябва да им обръщаш внимание най-напред. Активирането на обджективи става като влезеш в някой район на картата.

Управлението е сравнително просто и напомня за това в ревюираната от dooty **Project Sylpheed**. Маневрите стават основно с левия стик, а тригърите контролират скоростта. Останалите бутони са за викане на подкрепление и даване на команди, както и за стрелба с наличните оръжия.

Самолетите, небето и ландшафтът са изобразени адски добре. Може би единственият по-нелицеприятен момент е, че използваните сателитни снимки не са достатъчно детайлни за да се доближаваме прекалено до повърхността. Тогава се вижда доста неприятна текстурна мазаница, досущ като от прекалено зуум-нат **Google Earth**.

За ужас на феновете на *Sony* (поне засега), последната част на любимия им **Ace Combat** е ексклузив за *Xbox 360*. Октомври ще видим дали смяната на лагера ще донесе успех на *Namco*.

Хардуер от експото

Очакванията за тазгодишното E3 бяха доста големи не само за софтуерни новини, а и за хардуерни такива, въпреки че патърдията покрай пускането на новото поколение конзоли вече е поотминала. В момента има немалко въпроси, които ни измъчват. Кога ще видим 65 нанометровия *Xbox 360*? Какво ще представлява новата версия на *PSP*? Ще получим ли PS3 контролер, поддържащ вибрация? Ще падат ли цените на новото поколение конзоли? Ето какво научихме:

Sony... ex, Sony

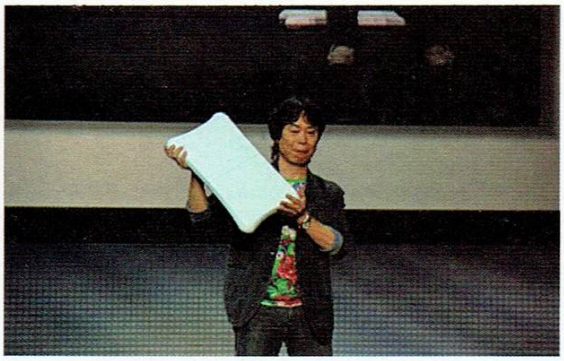
Голямата хардуерна новина за *Sony* уж е обявяването на новия модел *PSP*, но не можем да не споменем и тук изтърсилата се веднага след края на E3 бомба относно "падането на цената" на *PS3*. Едва пет дни по-късно установихме, че *Sony* са ни спестили една доста важна подробност. "Намалението" реално е "разпродажба" и 60 GB *PS3*-та вече не се произвеждат за американския пазар. С други думи в момента, в който наличните бройки се изчерпят след някой-друг месец, конзолата отново ще може да се купи само за 600 долара. Това обяснява и защо не се спомена нищо за намаление на цената в Европа да речем. Както се вижда, *Sony* ни излъгаха здраво по заобиколен път. Но пък с маркетинговия си трик не само получиха доста позитивни реакции по време на E3, а и сега ще отбележат значително завишени продажби, защото сума геймъри ще се втурнат да купуват *PS3*, докато е евтин. Може би това е печеливш ход за компанията, но определено ще остави горчив вкус сред феновете ѝ.

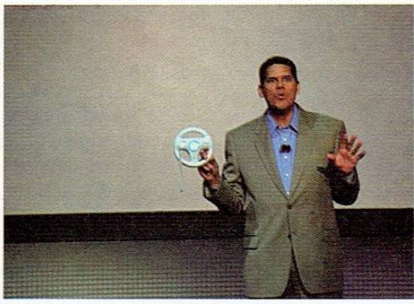
Но да оставим този гаф настрана и да минем към новото *PSP*, което ще влезе в продажба през септември. То ще се предлага в досегашното черно, както и в сребрист цвят. Беше обявена и специална **Star Wars**-ка версия, демонстрирана лично от Чубака (или поне някое ууки, което подозрително приличаше на него). Тя ще е бяла и с лика на Дарт Вейдър, отпечатан на гърба ѝ. Ако оставим настрана чисто козметичните разлики, далеч по важно е, че джобната конзола на *Sony* ще бъде 33% по-лека и 19% по тънка. Освен това батерията ще трае до 10 часа, което донякъде разрешава един от най-големите проблеми на дебелото *PSP*. Сложена е и допълнителна памет, благодарение на която игрите ще зареждат по-бързо. Като цяло разликите са по-незначителни, отколкото се надяваме (външният вид си остава почти същия и няма да има промени в сравнително неудобните контроли), но по-добре малка промяна, отколкото никаква.

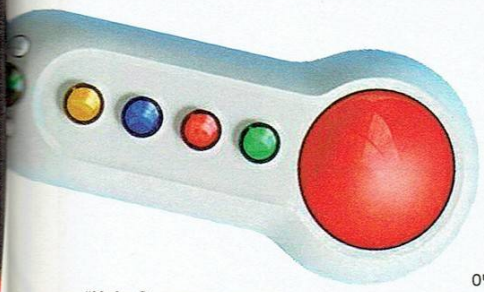
Microsoft къткат халоджиите

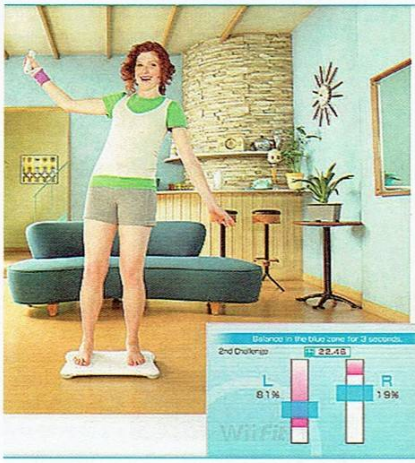
Много хора очакваха *Microsoft* да последват примера (или по-скоро провокацията) на *Sony* и най-накрая да намалят цената на бокса, при положение, че не е мърдала почти рекордните 600 и кусур дни. Но редмънди решиха да се придържат към предварителните си планове за E3 все едно нищо не е станало, явно съвсем с право, предвид последвалите разкрития за 60 GB *PS3*-то. И все пак липсата на каквито и да е по-големи хардуерни обявления, свързани с *Xbox 360*, беше малко разочароваща.

Вместо да разкрият плановете си за дългоочакваната 65 нанометрова версия на конзолата, Питър Мур извади някакво доста грозно сиво-зеленикаво чудо с тук-там по някой оранжев отенък, водещо









се "**Halo 3** специално издание". Въпросното се предполага да се продаде като топъл хляб сред хардкор халоджиите, които още не са се сдобили с новия бокс, а може би и сред още по-екстремните, които биха си взели и втори, за да им отива на шлема от легендарното издание на играта. Най-любопитното нещо за това изчадие е, че е с 20 GB харда от *Xbox 360 Premium* и HDMI изхода на *Elite*. Дали това е предвестник на очаквания края на годината 65 nm бокс или просто изключение, ще разберем през септември. Междувременно през август най-накрая ще видим *Elite* и в Европа, а заедно с него ще дойде и истинският *Xbox Live Video Marketplace* с огромен брой филми за даунлоуд в HD формат.

Microsoft демонстрираха и някое-друго ново аксесоарче. Освен белите и черните падове, през октомври ще влязат в обръщение небесно сини (за момченца) и розови (за момиченца). Ще бъдат безжични и ще струват колкото по-малко кичозните си събратя. Също така, покрай опита си да зарибят десетте милиона фенове на филмовата тривия игра **Scene It**, са разработили изключително комичен продълговат контролер с огромно копче най-отгоре и четирите стандартни *Xbox* бутона подредени в нишка под него. Можеш да го видиш в околния снимков материал. Колкото до цената му – за щастие ще има 4 бройки, включени в пакета на играта.

Nintendo - Време е за уитнес!

Nintendo определено биха всички по количество представени джаджи за новата си конзола. Но това е съвсем логично, като се има предвид, че откъм софтуер направиха фурор най-вече с разни парти игри като *Wii Sports*, а и геймърите от сума време плачеха за *Wiimote* с вид на пушкало.

Отговорът на *Nintendo* що се отнася до пушкалото е така нареченият "*Wii Zapper*", с който, както вметна тоталният шматко (и президент на американското подразделение на компанията) Реджи Филс-Айме, съвсем скоро ще можем да "запваме" зомбита в **Resident Evil: Umbrella Chronicles** и нацисти в **Medal of Honor**. Аксесоарчето е просто док, в който се поставят стандартните контролери (*Wiimote* и *Nunchuck*). Ще струва само 20 долара и ще върви с няколко безплатни игри, които *Nintendo* девелъпват в момента при закрити врати. Но, колкото и да си ги пазят в тайна, бих се обзаложил, че ще става въпрос за пуцане по малки сладки кибрити-ни човечета. За съжаление доста от пробвалите *Zapper*-а с демото на **RE: UC** го намират за сравнително неудобен и неинтуитивен. Да се надяваме, че проектите на *Nintendo* ще го употребят по-добре.

В тон с огромния успех на *Wii Sports*, както и опитите на доста хора да размахват *Wiimote*-овете си сякаш наистина се боксират и джиткат боулинг и тенис, беше обявена играта *WiiFit*, която е предназначена специално за реално спортуване. Тя ще върви с *Wii Balance Board*, малка платформа, измерваща теглото и баланса на стоящия върху нея. Ентусиастите, които се охарчат за това нещо, ще могат да го използват за лицеви опори, степ аеробика и дори танци, подобни на **DDR**.

Последното нещо, което *Nintendo* представиха, беше кормилце, в което може да се постави *Wiimote*, с идеята да си го въртиш във въздуха. *Ubisoft*, *Nyko* и *Intec* пуснаха такива аксесоари още преди месеци, но явно на *Nintendo* не им се иска да им правят допълнителен оборот покрай най-новата част на **Mario Kart** за *Wii*, и ще го включат безплатно към нея.

Равносметка

Ето, че E3 приключи също толкова бързо, колкото започна, и е време да си направим равносметка на видяното. Що се отнася до хардуерните събития, няма как да не се чувстваме малко или много разочаровани. *Sony* ни изментиха за пореден път относно *PS3* и новото им *PSP* все още не е баш хендхелдът на мечтите ни. *Microsoft* не обявиха нищо интересно. *Nintendo* пък ни заляха с няколко дребни и по-скоро ненужни аксесоара. Но явно в момента сме в период на затишие след официалното започване на новата конзолна война и не можем да очакваме кой знае какви новости по този параграф. Все пак тази година, приятелю, е годината на игрите.

Пиксели върху хартия - книгите по игри

Om: Roland

Част II

Ако случайно си изпуснал предния брой (голяма грешка, между другото, страхотен беше), нека ти обясня с две думи идеята на тези две странички. Тук, както и предния път, си говорим за романите по известни игри. Факт е, че голяма част от loge-ът на много гейм-заглавия идва именно от книгите, писани след излизането на самата игра, а също така е факт и че кефът от четенето на една история винаги ще е съвсем различен от този при изиграването ѝ. Затова и гейм-новелизации ще продължава да има, както и ще има хора, които да искат да ги четат.

След като предния брой разгледахме книгите, писани в трите свята на *Blizzard* – **Diablo**, **StarCraft** и **WarCraft** – този ще обърнем внимание на другите романи по гейм-светове, излизали на български език.

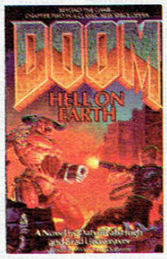
Doom: До колене сред трупове

От: Дафид Аб Хю и Брад Линауивър
Издава: Серпис, 2004

Накратко: Фобос, спътникът на Марс. Портал към Ада. Самотен пехотинец. Зомбита! Импове! Дяволски принцове! И сикрети!

Субективно: Това е най-абсурдната книга, която някога съм чел. 300 страници *директен* преразказ на първия **Doom**. С имената на гадините, които нашият смел войник си измисля пътьом, тайните места, които открива, и цял куп геймплейни елементи, всичко това *описано* с минимално количество литературни отклонения. И което е най-абсурдното – формулата работи. Забавлява, мамка ѝ. Но се препоръчва само при изключен мозък или с цел изключването му. Иначе води до кома.

Doom: Ад на Земята

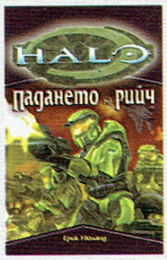


От: Дафид Аб Хю и Брад Линауивър
Издава: Серпис, 2004

Накратко: Още от същото, ама вече на Земята (след клифхенгъра от първа книга) и с възхвала за мормоните. Досадно? Да.

Субективно: Уви, първият път е дебилен гилти плежър. Вторият, особено примесен с мормонска пропаганда, *дразни*. СИЛНО! И *пак* свършва с клифхенгър, но слава богу някъде по това време от *Серпис* се осъзнаха и просто *спряха* да издават серията, така че българският читател никога няма да се докосне до последните две части от тетралогията...

Halo: Падането на Рийч

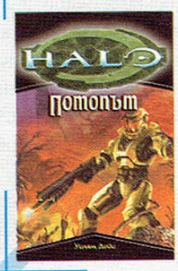


От: Ерик Нюланд
Издава: ИнфоДАР, 2005

Накратко: Корабите на Съглашението обикалят из вселената, за да изтребят всички остатъци от човешката раса. Последният бастион на хората е планетата Рийч. Тя се намира точно преди Земята и е единствената крепост, способна да спре нашествениците. А защитниците ѝ имат и по-важна задача – да попречат на врага да разкрие местонахождението на родната ни планета.

Субективно: Крайно приятна военна фантастика, в която се наслаждаваме освен на чувството за хумор на Мастър Чийф (преведен тук като Командира), и на доброто умение на Нюланд да окраде най-доброто от **Кобра** на Тимъти Зан и **Звездните рейнджъри** на Хайнлайн. С други думи – ако гледаме на нещата от литературна гледна точка, **Падането на Рийч** вече сме го чели. Ако обаче сме фенове на **Halo**, книгата е перфектна.

Halo: Потопът



От: Уилям Дийц
Издава: ИнфоДАР, 2006

Накратко: Докато силите н Съглашението унищожават Рийч, един кораб успява да избяга. На борда му са капитан Кийс и последният оцелял Спартанец – Главния. Заедно с изкуствения интелект Кортана, те се озовават на Хейло, където враговете им очевидно издирват нещо. Но тайните на отдавна загиналата раса, създала пръстена, не са оставени без надзор...

Субективно: Преразказчето на първата игра от серията щеше да е много приятна книжка, ако вместо това не беше *безкрайно ужасна* книжка. Това, че Командира се е превърнал в Главния, е най-малкият проблем (въпреки че поредицата, милата, сменя четирима преводача за четири книги...). Основният ѝ такъв се явява фактът, че вместо да развие история, преразказва геймплей. А преразказ на геймплей на фърст пърсън шуутър е едно от доста скучните явления в литературата, нали?

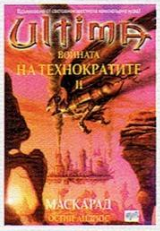
Halo: Първият удар

От: Ерик Нюланд
Издава: ИнфоДАР, 2006

Накратко: Пред Съглашението вече е останала само една цел – Земята. Само че на Главния това никак не му допада и той е решил да ги спре. А междувременно тайни, свързани със Спартанския проект, започват да излизат наяве.

Субективно: Последната излязла до момента книга от поредицата бележи завръщането на Нюланд, което определено е добра новина. Лошата, уви, е че пичът явно е решил да последва светлия пример на колегата Дийц и се поолива с описване на геймплей (въпрос – колко точно лоши войници за убиване побира една космическа станция?). Въпреки това обаче **Първият удар** е много приятно четиво на нивото на първа част, което аха-аха да се превърне в нещо наистина качествено на ниво военна фантастика... и свършва. Ще трябва да чакаме **Ghosts of Onyx** (превежда се в момента), за да разберем как продължава историята.

Ultima: Войната на Технократите, книга 1 - Машинации



От: Остин Андрюс
Издава: Ера, 2005

Накратко: В свят, преживял жесток катаклизъм, няколко цивилизации си съперничат за властта. Нова Британия разчита на своята магия, юкаините оцеляват чрез невероятните си бойни умения, а силата на Логос са технологиите. Рицарят Гейбриъл Монтенегро от Нова Британия пръв се сблъсква с юкаините и ги надвива, но по-късно става жертва на политическите интриги на собствения си народ и изпада в немилост. Когато обаче врагът се завръща, този път с предложение за съюз, той се оказва принуден да се присъедини към водачката на юкаините, Тълан, защото пред тях се изправят много по-коварни противници...

Субективно: Посредствено книжле, което впечатлява основно с пълната си среднощина. Не е откровено слабо, че да му се смееш, нито е достатъчно готино, че да му се радваш, така че явно само феновете на **Ultima** са на далавера. Светът е развит добре и книжката е четивна, но клишетата, Надъхващите Речи® и Смелият Героизъм® определено й идват в повече.

Ultima: Войната на Технократите, книга 2 - Маскарад

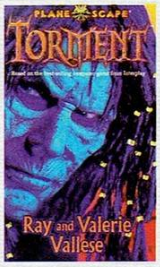
От: Остин Андрюс
Издава: Ера, 2005

Накратко: Две години след края на **Машинации** юкаините и Британците нападат земите на Технократите, но войната още е далеч от края си. Гейбриъл Монтенегро се връща в родните си земи, за да открие, че пак се е оплел в политическите интриги на Нова Британия. А въпреки че са във война, високопоставени представители на враждуващите страни са сформирали Четворния Съюз, който преследва собствени цели. Рицарят пък носи плановете за страховито технократско оръжие и трябва да направи всичко по силите си да предотврати използването му.

Субективно: Втората част е съвсем същата като първата. Което е и хубаво, и лошо. От една страна Монтенегро вече не дразни с тъпотията си, но пък и светът не е толкова интересен. Историята си е все такова клише, а има и Либоф®. Неслучайно корицата е в розово...

Уви, обаче, кофти презентацията на романите, а и ниското им качество в крайна сметка накараха *Ера* да ги зареже, така че последната част от трилогията едва ли ще види бял свят по родните пазари.

По света...



Planescape Torment

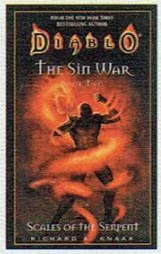
Единствената гейм-новелизация, която съм чел в оригинал, за съжаление е и една от най-смотаните книги по игри, на които съм попадал. Крайно тъжно е, че историята на най-великото РПГ на всички времена в личната ми класация е поднесена като евтино и бозаво фентъзи без *никакви* наченки на атмосфера, лишено изцяло от дълбочината на оригиналния сюжет.

Същото, важи, ако вярваме на критиките в нета, за практически *всяка* директна новелизация на известна игра. Което включва и други титанични рпг-та като **Baldur's Gate** или **SW: KOTOR**, така че явно това, че едно гейм-заглавие е добро, не може да му помогне, ако с романизацията му се хване некадърен автор...

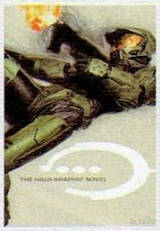
...и у нас

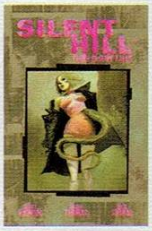
Какво предстои?

През следващите година-две трябва да видим и следващите книги за **Halo** (**Ghosts of Onyx** вече се превежда от *ИнфоДАР*), а въпреки че от *Хермес* си траят за книгите на *Blizzard*, не мисля, че има съмнение дали ще продължат с неиздадените заглавия. А те са от горещо по-горещо. Като започнем от **Diablo** трилогията **The Sin War** на Ричард Кнаак, която, подобно на **Войната на Древните**, представлява връщане в древното минало на света; минем през тепърва започващата **The Dark Templar Saga** (за първата й книга **Firstborn** имаше каре в материала за **StarCraft 2** миналия брой) и неиздадените тук по-стари **StarCraft Ghost: Nova** (която обаче, бидейки на Кийт "Орки Тийнейджъри FTW!" Декандидо, може би е по-добре да ни спестят) и **StarCraft: Queen of Blades**; и стигнем до **World of Warcraft: Rise of the Horde** (отново Кристи Голдън, като историята този път ще се занимава с Драенор и древното минало на орки и драенеи). *Blizzard* бълва в промишлени количества, така че шансът до нас да не достигне нещо по темата, е точно нулев.



А комиксите?





Комикс индустрията на запад обхваща практически всички по-успешни гейм-заглавия. Струва си да се споменат трите корейски манги по **WarCraft** (плюс слухове за предстоящи такива и в другите два свята на *Blizzard*), колосалното количество **Silent Hill**, **Devil May Cry** и разбира се японските изпълнения по JRPG-тата. А дори заглавия като **Legacy of Kain** и **Halo** имат по някой комикс. В повечето случаи артът е на доста високо ниво и си заслужават четенето.

Earth Rises Again – българското MMORPG!

Постапокалиптичен свят, футуристично общество и автентична атмосфера с българска марка ще озарят масовата онлайн сцена.

Сред пущинака на родната гейм индустрия се крие зародишът на една *различна* игра. Тя пречупва гъстия облак от съвременни страхове, апокалиптични теории и философски лабиринти през призмата на собствения си свят, захвърляйки ни сред научно-фантастичния ареал на далечното бъдеще. Игра, която предлага виртуално симулиран отговор на натрапчивите въпросителни около глобална екологична катастрофа, безсмъртие на човешкия вид и изграждане на футуристично общество, макар и по един доста предсказуем начин.

Информацията сочи, че **Earth Rises Again (ERA)** ще излезе от разработка през 2009-та, а времето е фактор, който може да повлияе непредвидено върху един проект. Схващането, че качеството на една игра е право пропорционално на отделеното и за усъвършенстване време, е повече от смътно отражение на собствените ни надежди. Редица проекти се оказаха пренаписани, преизпълнени и в крайна сметка - незадоволителни по своето качество, оставяйки в наши ръце единствено пожеланието **ERA** да извлече максимална полза от предстоящите две години дивелъпмънт.

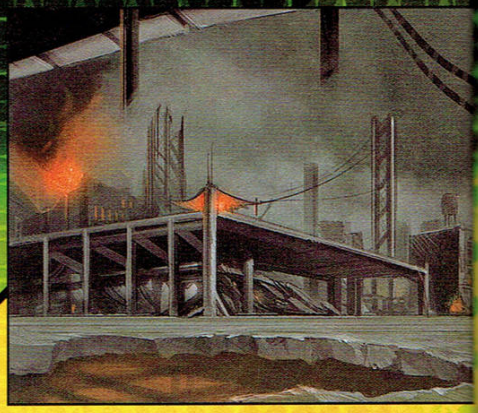
Излишно е да те убеждавам в потенциала на масовите онлайн игри, независимо дали ги харесваш или не. Без значение дали ти се струват безумни, грозни, глупави или епични, красиви и всепоглъщащи, MMO е мания, която нараства с всеки изминал ден и милионите играчи по цял свят са доказателство, пред което персоналното ти, малко вкусче се разрежда до неузнаваемост. В тази насока, че такъв тип игра се разработва от българско студио, е повече от надъхващо, имайки предвид колко недоклатени онлайн безумия се играят масово, а какво остава за едно изпипано заглавие, каквото *Masthead* дават ясен признак, че разработват...

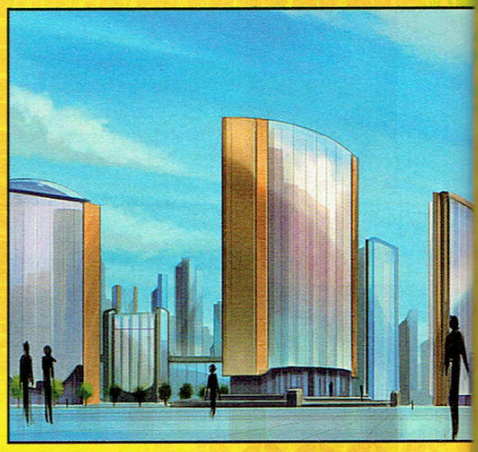
Човешкото падение е неизбежно.

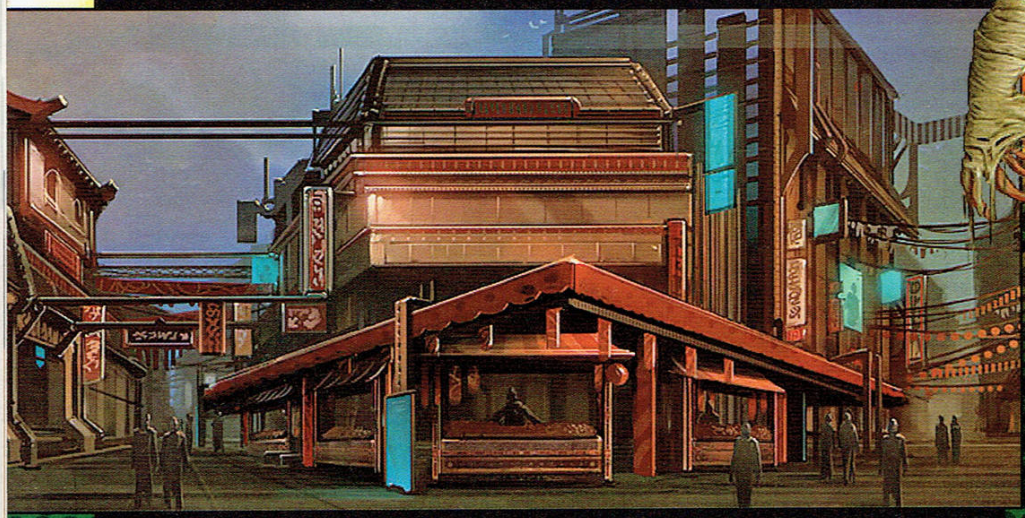
Природата на човек е несъвместима с природата на неговия дом. Логиката, безумието, крехкия ритъм на живота е несъвместим с личността, с нейната арогантност и истерична нужда да задоволява прищявките си, поставяйки се в центъра на този живот, претендирайки че е нещо повече от химични елементи, на които е отредено да изиграят скромна роля в биологичния дизайн.

Човекът след сто, двеста, триста години – част от паразитно общество, което е изсмукало плодородието на своята планета, унищожило и заграбило собственото си бъдеще, обрекло децата си на гибел. Тази мрачна картина дава начало на Третата Световна Икономическа Война и залезът на установения ред. След дълга производствена битка между трите най-големи индустриални мега корпорации - Съюзът на Икономическата Сфера, Технологичния Блок и Новата Свободна Пазарна Група, Земята е на колене пред разразилия се повсеместен недоимък от ресурси. Увредени са почти всички планетарни сфери – въздухът е наситен с отровни химикали, глобалното затопляне задвижва масови катаклизми, а непредвидена промяна в биосферата отключва разпространението на нови вируси и бактерии, които сеят смърт сред населенията. Пред грозното лице на приближаващия край, световните икономически сили се обединяват тайно за съхраняване на най-голямото богатство, което Земята притежава – Човекът (а дали това е изобщо богатство?).

Под неумолимия пясъчен ход на времето започва борба за оцеляване, която се води в подземен комплекс, благодарение на най-напредналата технология, до която трите супер корпорации са успели да







се доберат в периода на съперничеството си. Създава се Вторият Ноев Ковчег – милиони животински и растителни видове са подбрани за евентуална репродукция, а паралелно се съхранява не само разнообразна човешка ДНК, но и самото човешко съзнание, което ще позволи на по-късен етап да се изгради коренно различен житейски стандарт, елиминиращ страха от естествена смърт.

Този поразяващ технологичен напредък е обявен публично, но едва част от населението успява да се докосне до новоизгрялото спасение и перспективата за *вечен живот*, оставяйки милиарди други да загинат в свирепия катаклизъм на човешкото падение...

Earth Rises Again!

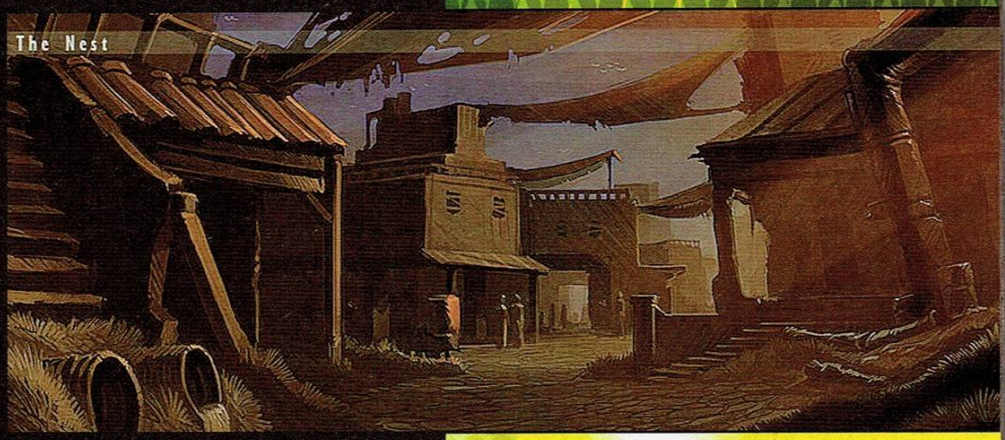
За ММО жанра мнозина смятат, че тепърва ще претърпи своя прогрес, че едва е направил крачка към пълния си потенциал. Всяка нова игра представя нещо различно, ако, разбира се, не си е поставила за цел да бъде произволен **Lineage 2** – **World Of Warcraft** клонинг. В случая на **ERA** новостите са предварително обявени и макар проекта да претендира за уникалност, много от изтъкнатите му особености са намерили прилична реализация под една или друга форма. Специално за Player Vs. Player механиките е видно, че са твърде разнообразни при наличието на **WoW**, **Lineage 2**, **Guildwars**, а още повече всяка от тези игри предлага по един различен поглед върху организираните и неорганизирани сблъсъци между играчи. Да не пропускаме и появата на **Warhammer Online** догодина, което ще предложи още по-комплексен поглед върху цялата лудница, добавяйки още няколко PvP измерения и концепции. По отношение на този елемент **ERA** трябва да създаде нещо наистина иновативно за да изтъкне сред останалите игри, където на PvP-то се акцентира усилено в интерес на масовия играч.

За щастие българският проект е засегнал и няколко странящи от общия поток концепции. Сред тях попадат идеи за притежаване на собствено жилище в рамките на виртуалния свят, изявен политически и дипломатически елемент, уникална крафт система и на последно, но не и по важност, място – игра в offline режим. С отношение към последното **ERA** се очаква да бъде стандартно ММО с редовни месечни такси и е интересно да видим какво точно ще предлага въпросния режим.

За съжаление, все още се знае твърде малко за реалния вид на геймплея и ще трябва да почакаме известно време преди да добием ясна представа кои идеи са успели да си пробият път към действителна реализация.

Сал Витас – градът на спасението

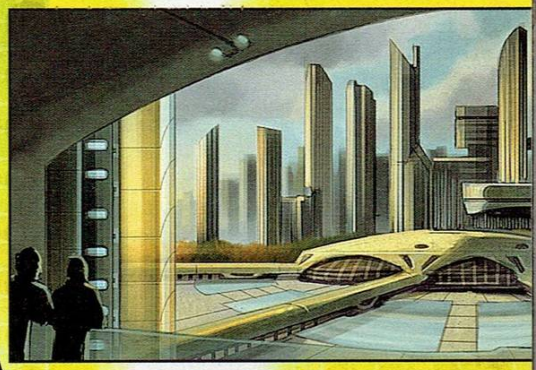
Няколко столетия са били нужни на Земята да възвърне живителните си сили и да предложи нов дом за оцелелите. С изграждането на напредничав мегаполис върху екваториалния остров Ентера, проекта за човешко съхранение навлиза в заслужен период на възраждане и установяване на ново общество под знака на технологичния, философски и морален напредък. Следващите няколко години ще са първите от ново летоброене, което сигнализира за историческото начало на пречистеното човечество.

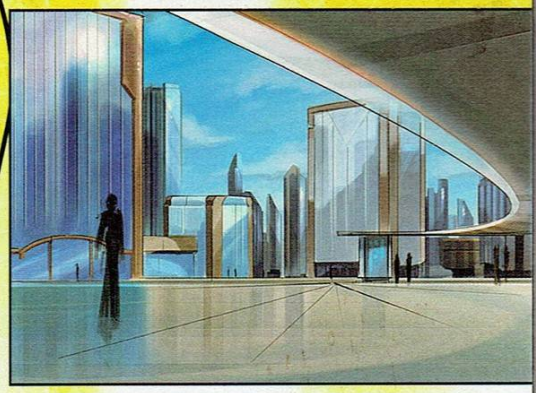

The Nest

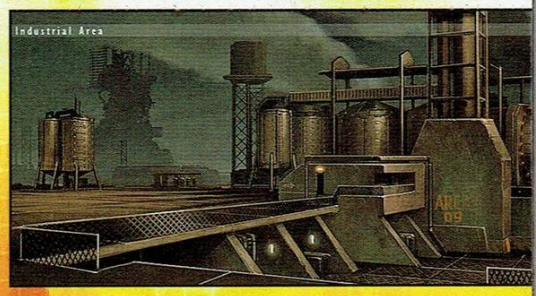
Сал Витас заема централно място в игровия план като предлага няколко различни градски зони и също толкова общества, които ще изградят противоречивата бродерия на новия ред. Градът е огромен, изпълнен с колосална архитектура, повлияна пряко от властващото общество Континома, което лежи в основата на почти всичко постигнато до този момент. След изследване на близките до града райони се оказва, че известна маса хора са успели да оцелеят сред хаоса на кървящата планета и за сметка на гротескни мутации са получили благоволението на живота да продължат съществуването си, макар и далеч от представата за нормални хора. Те били наречени "Излишните" (The Outsiders). Вътрешният ред на града се управлява от "Зелените вратовръзки" - общество, чиято единствена цел е да съблюдава правилната експлоатация на прекрасния Сал Витас. Те са подчинени директно на Континома и им е забранено да практикуват каквато и да е форма на нерегламентиран обществен живот като ходене по клубове, казина и прочие. Една друга група служители – "Бухалите", чиято първоначална функция е била да работят като разпространители на информация сред градските структури, в последствие се отскубнала от контрола на Континома и порсъществувала като независимо информационно общество, което срещу правилната сума е в състояние да предложи нужната информация на своите клиенти.

На по-късен етап от време се зародила нуждата от специализирана военна сила в рамките на града, която да приложи натиск върху внезапно наддигналата се сянка на престъпления и криминално поведение, което пропукало из основи идеала за перфектното общество. Тук се корени и същината на **ERA** – неизбежната поквара на човек, независимо колко труд и амбиции са били прохабени за постигне на освободена от недостатъци човешка общност. Заражда се професионалната армия S.V.S., а в помощ на очевидна диктатура от страна на Континома се създават и т.н. "Преторианци", които действат под формата на оръжие за сенчест натиск върху гражданското общество.

Последното известно съсловие, с което ще приключим и материала за **ERA**, нарича себе си "Децата на морето". По подобие на едно нео-хипарско движение, се е зародила група от хора, която отхвърля живота в корпоративния град и предпочита да прекарва времето си в безгрижие и забава на островния плаж. Те отхвърлили технологичния култ и преоткрили природните закони, търсейки отдавна изгубената хармонична връзка между човека и Земята...






Industrial Area

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

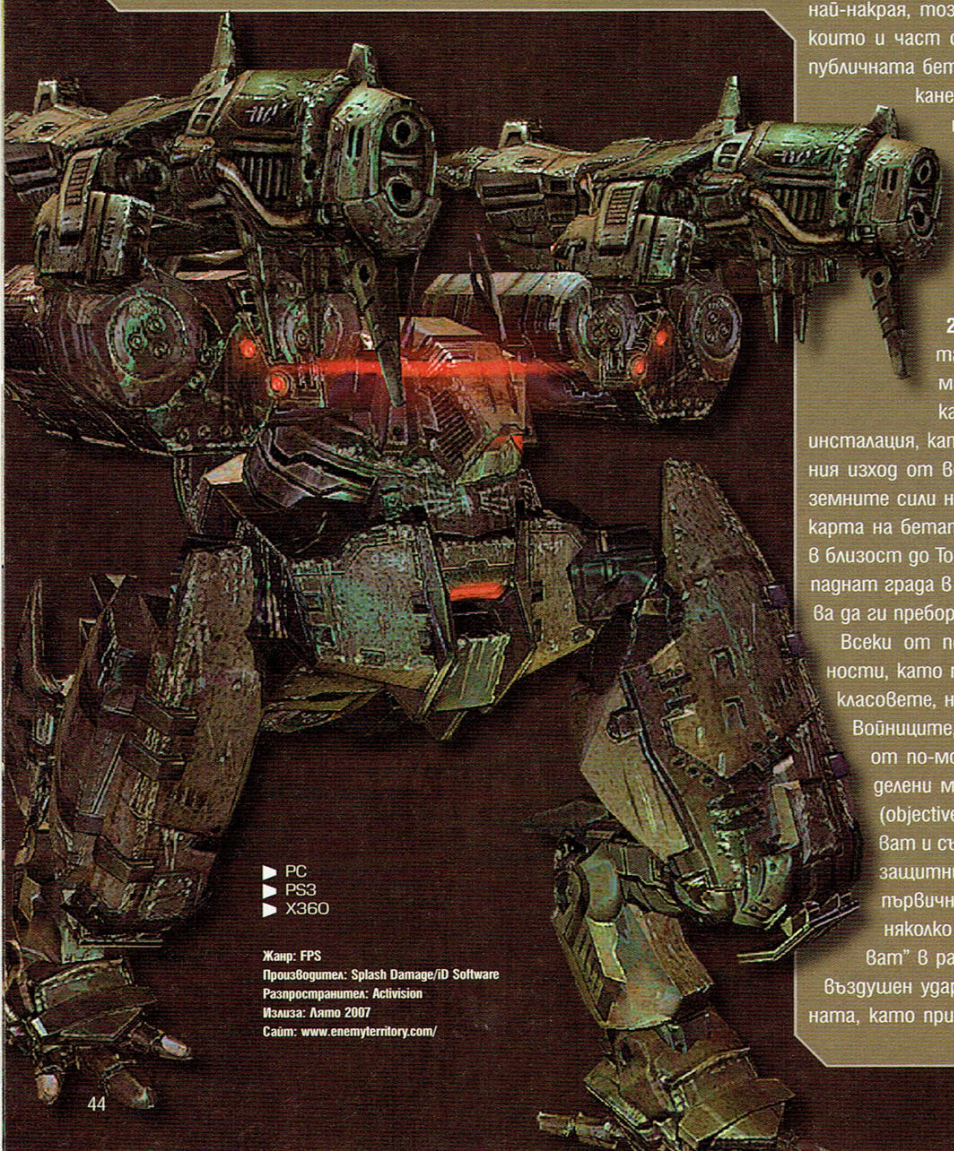
Quake Akbar!

Om: Wolf & Ikarus

Quake е религия. Религия, която има много поклонници, разпръснати из разнообразния свят на онлайн гейминга без място, което наистина да нарекат дом, без игра, която да наследи безспорните царе на онлайн FPS сцената отпреди няколко години. Няколко много дълги години. **Doom 3** опита, но някак си не успя. **Quake 4** опита, но вече имахме други очаквания за онлайн екшъните и там нещата също не се получиха. Последователите на **Quake** религията бяха задължени да играят **Unreal**, **Battlefield**, модове и дори MMO игри, в безкрайното си търсене на нов дом, нова игра, *нов* **Quake**. Преди няколко години обявеният от бруталните британци *Splash Damage* **Quake Wars** ни намекна, че радост за вярващите ще има. Online **Quake** игра с обджектив базиран геймплей, която ще остане вярна на корените на поредицата и ще ни даде това, което искаме! И започнахме да чакаме. Чакането беше дълго, много хора се отчаяха през над двете години, делящи ни от далечния 16 Май 2005, когато за първи път разбрахме за проекта. Играта бе отлагана отново и отново. Докато най-накрая, този месец, няколко десетки хиляди озверели фена, сред които и част от екипа на GW, най-накрая успяха да се докопат до публичната бета на един от най-желаните екшъни на годината. Чакането свърши. И си заслужаваше всяка секунда. Защото, приятели, играта е преди всичко друго **Quake** и след **Quake** – всичко друго.

Ако не знаеш за какво става въпрос – **Enemy Territory: Quake Wars** е базиран на класове тактически екшън, в който единият отбор "напада", а другият "защитава" определени задачи. Действието се развива на Земята, някъде по времето преди **Quake 2** и **4**, когато Строгите нападат родната ни планета с цел да я завладеят и да присъединят генетичния материал на човечеството към расата си. Всяка от картите представя ключова битка за стратегическа инсталация, като в крайна сметка трябва да се достигне до финалния изход от войната – отблъсването на Строгите и атаката на земните сили над планетата им в **Quake 4**. На единствената засега карта на бетата, нашествениците защитават канална инсталация в близост до Токио, която имат намерението да използват, за да нападнат града в последствие, докато GDF (Global Defense Force) трябва да ги преборят и да запазят инсталацията.

Всеки от петте класа в **Quake Wars** има определени възможности, като при двете фракции има допълнителни различия между класовете, но за това ще говорим малко по-подробно след малко. Войниците, освен очевидната възможност да се възползват от по-мощни оръжия, могат да поставят взривове на определени места, за да изпълняват вторични и първични задачи (objectives). Медиците, колкото и изненадващо да звучи, лекуват и съживяват отстреляни съюзници. Инженерите строят защитни структури и разни неща, свързани с вторични или първични обджективи. Field Ops специалистите пък строят няколко вида артилерия, за които в последствие да "спотват" в рамките на картата и имат възможността да викат въздушен удар върху определена позиция с помощта на димна граната, като приятно често по този начин изривят собствените си



- PC
- PS3
- X360

Жанр: FPS
Производител: Splash Damage/iD Software
Разпространител: Activision
Излиза: Лято 2007
Сайт: www.enemyterritory.com/

съотборници. Covert Ops симпатягите на свой ред могат да строят безценен радар, който показва всички врагове на минимапа, и имат достъп до снайпер (или рейългън, разбира се).

Един от ключовите елементи в новия **Enemy Territory** са превозните средства. Именно тук най-лесно може да се види и първата голяма разлика между двете раси. В повечето случаи возилата са микс между мобилност и мощ. Разликите между двете превозни средства от един клас при хората и извънземните са доста големи и това, че си свикнал да управляваш едното, определено не значи, че ще можеш да направиш каквото и да било с другото. Веднага даваме пример – GDF разполагат с тежкия танк Титан, чийто еквивалент при Строг е мекът Сайклопс. Титанът е подвижен и пъргав, кулата му се върти сравнително лесно и има място за втори играч, който да управлява противопехотна установка. Циклопът е бавен, муден и изключително тегав за управление, но за сметка на това има повече кръв, а оръдието му прави по-сериозни поражения, особено когато се използва т.нар. siege mode. За сметка на това едно от големите му предимства е и един от големите му недостатъци – височината му позволява да вижда над препятствия, но за сметка на това го прави лесен за улучване. Освен превозните средства, които са сравними, в играта има и напълно уникални такива за всяка една от расите. Например, на разположение на GDF е транспортният хамър Армадило, който има една картечница и може да превозва шестима играчи, докато Strogg-ите могат да се възползват от Icarus (rofl) Gravpack – напомняща за джетпак раница, която има много малко кръв и е въоръжена с гранати. И двете раси разполагат с по пет превозни средства, едно от които са летящи хувъркрафти, като самолето-хеликоптера на GDF – Anasi – не беше наличен на тестовата карта.

Разликите между хора и нашественици обаче са доста по-дълбоки от няколкото превозни средства. При оръжията на двете фракции също се забелязва ясно изразена индивидуалност – като се започне от начина, по който се "zoom"-ва (поглед над мерника за GDF и "истински" zoom за строгите), и се стигне до самото поведение на оръжията – с много по-куейк фийлът на Строгите и *леко* завишените нива на реализъм при GDF. Голяма разлика има и при Medic/Technician класовете – медиците на GDF "съживяват" съюзниците си моментално, докато на Строгските техници им трябват между 2 и 4 секунди, за да свършат тази работа, но пък могат да създават "spawn hosts" от мъртви GDF войници, от която може да се споунне един плейър. Хората не могат да хвърлят амуниции, тъй като това е функционалност на Field Ops класа, докато Строгите използват Storyent-а от медиците, както за кръв, така и за амуниции. Тези малки на първи поглед разлики довеждат до доста големи такива в стила на игра с двете раси. Строгите, например, могат да напредват доста по-бавно, но за сметка на това се защитават по-лесно и настъпват по-сигурно, благодарение на Spawn Host-овете.

Друга основна част на играта са така наречените "Deployables" – допълнителните устройства, които определени класове могат да "викат" (на Strogg-ите им ги пускат от орбита, докато GDF ги получават със самолет), за да им помагат в изпълняването или защитаването на обджективите в играта.

Всеки от класовете може да има само по един Deployable по всяко време на играта. Инженерите/Конструкторите строят три вида дефанзивни структури – кула против пехота, кула против превозни средства и кула, която пази от артилерийски удари (с изключение на Vampire Strike и

GDF Soldier

Мощният клас на хората. Разполага с тежка картечница (N93 GPMG), която може да получи още малко любов, и N72 Rocket Launcher. Използването на помпата или стандартната карабина е напълно безумно, предвид наличието на тези двете. Останалите му умения напълно съответстват на Agressor-а. Важно е да се знае, че ракетометът му може да прихваща и ликвидира с една ракета досадните джетпакове Icarus, които иначе са доста трудни за отстрелване. Без добра мишка и втори ъпгрейд за по-бърз захват обаче, това съвсем не е лека задача.

GDF Medic

Ходещата аптечка, или по-скоро тичащата, предвид факта, че умира, щом някой го погледне накриво. Стрелбата по врага предимно привлича нежелано внимание. Всеки медик в отбора качва максималната кръв на съотборниците с 5 при максимум от 120. Съживява ранените съотборници с дефибрилатори и хвърля пакети за по 20 кръв (25 след ъпгрейд) със завидна скорост. Може да вика до два контейнера с провизии, които лекуват и дават амуниции на стоящите до тях. За разлика от безумието Battlefield, това не се отнася за превозните средства. Освен това е единственият клас, който може да унищожава spawn host-овете, в случай че е закъснял и поваленните другари вече са превърнати в такива.

GDF Engineer

По аналог на строг(ск)ия си колега строи същите три вида кули, обджективи, поправя и обезвежда заряди. След ъпгрейд получава подцевен гранатомет със завидна далекобойност, с чиято помощ може да създаде доста дискомфорт на врага, без сам да се излага на обстрел. А в комбинация с 2-те гранати, заложените на невероятни места мини и противотанкова кула, към която да се изтегли, ако работата стане дебела, това е един от най-опасните класове, ако нападателите го подценят.

GDF Field Ops

Класът на хората, отговорен за огневата поддръжка. Трите му вида артилерия са безценни, но без добра координация в отбора е много трудно да не отнесе и някой от своите. На теория може да се скрие на удобно и безопасно място и на равни интервали да изпепелява врага. На практика задачата му се усложнява от факта, че трябва да снове из предните позиции и да дава муниции на екзалтираните тежки пехотинци и инженерните психопати, които петте подцевни гранати за нищо ги нямат. Пък и трябва да се навре в мелето, за да хвърли димката за въздушен удар. Сложен за игра клас, който умира почти толкова често, колкото и медика в опита си да улесни задачата на останалите.

GDF Covert Ops

Любимият клас на всички кашони. Наличието на поне един е задължително заради радара. Може да избере прикрит вариант със снайперистко въоръжение (и ужасен мерник), който в комбинация с последния ъпгрейд (невидим за вражеските радари) е извънредно смъртоносен за безпомощните в случая инженери. Другия вариант е да си нарами карабината с оптика и да се навре в мелето, създавайки смут с димки и обезвреждайки иначе опасни кули и превозни средства с EMP гранати. Нещо, което така или иначе му се налага, когато трябва да хакне обджектив, за което от голяма полза е умението да се маскира като избран от него вражески клас. Така, без много шум, могат да се завземат обратно и стратегически позиции.

Violator Strike – двата "off map" muna). Всеки от трите вида кули е изключително важен за защитаването на вече завладяни позиции, както и опазването на "outdoors" обджективи, а грешното или недостатъчното им използване автоматично означава, че отборът ти ще има много сериозни проблеми. Вторият вид deployables се употребяват от Field Ops/Opressor класа и отново биват три вида – артилерия против пехота (Artillery Gun/Rail Howitzer), артилерия против превозни средства (Rocket Artillery/Plasma Mortar) и бавно летяща, всепомитаща и бавно зареждаща артилерия (Hammer Launcher/Dark Matter Cannon). След като Field Ops-ът построи артилерията, той трябва да отиде на предните линии и да я насочи с помощта на специален "бинокъл". Насочването отнема известно време, като освен това има значение колко далеч е самата артилерия от позицията, което атакувате. Мястото, на което ще започне да вали смърт, доста скоро е удобно отбелязано с голям червен и плаващ във въздуха кръг, който се вижда както от вас, така и от врага, затова използването на "on-map" support-а изисква голяма доза… нека го наречем артистизъм.

Последният и също много ключов Deployable е радарът, който се вика от Covert Ops класа. Един е напълно достатъчен, за да се виждат всички врагове на минимапа.

Ако всичко това по някакъв начин ви е познато, не трябва да се учудвате. Редно е да припомним, че предишната игра на *Splash Damage* е именно **Wolfenstein: Enemy Territory.** Въпреки че на *iD* не им се удава да правят отборни екшъни, те съвсем тактично оставят разработката им в ръцете на някой по-вещ в тази материя, удряйки му рамо за техническата страна на нещата. Кармак и неговите хора заслужават дълбок поклон, защото именно благодарение на **Quake** навремето се роди **Team Fortress** – играта, заради която описаното в по-горните редове ви звучи толкова познато и от чиято концепция за различни класове в отборите се нароиха **Battlefield**, **Enemy Territory** и една сюрия други заглавия. Интересното в случая е, че *Valve* май ще се окажат по-олд скуул от всички ос-

Strogg Agressor

Стандартния "войнишки" клас на строгите. Освен лека картечница (Lacerator) и пистолетче, Agressor-ът има достъп и до тежка картечница (Hyper Blaster), "пушка" (nailgun) и Rocket Launcer (Obliterator). Може да носи повече гранати от останалите класове и да изпълнява мисии от типа "Destroy". За целта полага и след това зарежда Plasma Charges. При вдигане на нива се намалява времето за прихващане на цел с Obliterator-а, получава повече първоначални амуниции, зарежда Plasma Charge по-бързо и се движи с по-добра скорост, докато мъкне тежки оръжия. Агресорите са гръбнакът на строгската армията, но често са пренебрегвани от играчите поради "скучния" геймплей и липсата на "забавни" неща за правене. На нас ни стига да фраговаме нубове.

Strogg Technician

Нестандартният "медишки" клас на строгите. Може да съживява паднали съотборници и да дава кръв и амуниции (Stroyent) на живите. За разлика от човешкия медик, се оправя прилично в бой, благодарение на достъпните Lacerator и Nailgun (пушка!). Не може да изпълнява никакви ъбджективи и странични куестове. Разликите с човешкия медик са доста големи и се изразяват главно в по-дългото време, необходимо му за вдигане на убитите съотборници (4 секунди до 3то ниво и 2 след това) и създаването на т.нар. spawn hosts от убити врагове. При вдигане на нива получава по-големи и повече stroyent cells, алтернативна стрелба със Stroyent Tool-а, която възстановява 20 кръв, вече споменатото по-бързо съживяване и съживяване на пълна кръв.

Strogg Constructur

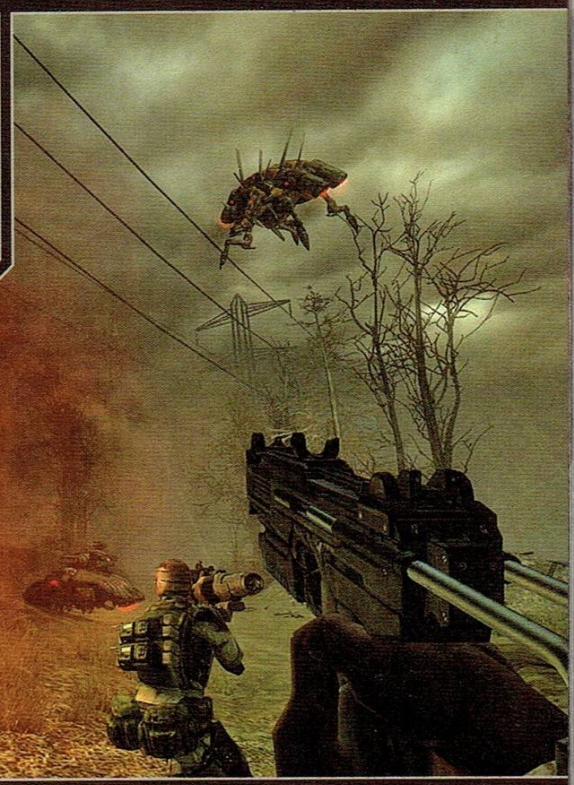
Отговорът на човешкия инженер. Както е стандартно за всеки съпорт клас, има достъп до Nailgun-а и Lacerator-а, освен това разполага с trip mines – мини със сензор, които трябва да бъдат заредени, след като бъдат поставени. Може да строи обджективи, както и да обезвреждa поставени от Soldier-и взривове. Особено полезен при защитаването на обджективи, благодарение на възможността да "вика" кули – противопехотна, противотанкова и защитаваща от артилерия. След като вдигне първото си ниво, получава надстройка на repair tool-а си, с която може да пуска летящ drone, който да оправя. Изключително полезно, тъй като не му се налага да се вре в шамарите, за да поправи някоя кула или превозно средство. Няма да разбереш колко точно полезно, преди да бъдеш сгазен от некадърни Cyclops пилоти поне десетина пъти, докато се опитваш да ги оправиш. Другите му ъпгрейди при вдигане на нива са надстройка на Lacerator-а за изстрелване на гранати, по-бързо строене и обезвреждане и самозареждащи се мини.

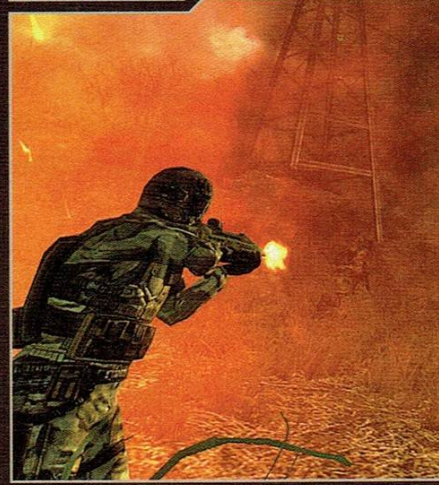
Strogg Opressor

Опресорът е изключително задоволяващ за игра клас. Има достъп единствено до Lacerator-а, като главно оръжие. За сметка на това може да вика три вида артилерия – противопехотния Rail Howitzer, противотанковия Plasma Mortar и всепомитащия RUN DMC (Dark Matter Cannon). Deployable съпортът е много труден за използване, но когато е в ръцете на истински майстор, може да обърне хода на битката. Освен трите вида артилерия, Opressor-ът може да се възползва от Violator Strike, който, освен че е безобразно мощен, е едно от най-яките неща в игра за всички времена. След като метне гранатата, с която маркира мястото, което трябва да бъде изпепелено, Строгският mothership пуска лазер от орбита и играта спира за няколко секунди, за да може всички да се насладят на унищожението. Другата форма на съпорт, която Opressor-ът може да предложи, е разполагането на т.нар. Tactical Shield, който с думи прости е щит с около 500 кръв, зад който съотборниците могат да се крият. При вдигане на нива класът получава ъпгрейд на Lacerator-а към по-точния Accurized Lacerator, по-добър Tactical Shield, по-бързо прихващане на цели и по-бързо презареждане на артилерията.

Strogg Infiltrator

Единственият клас в играта, който има достъп до легендарния Railgun. Подобен на Railgun-а от **Quake 2**, той зарежда по-бавно и главно се ползва като снайпер. Освен него Infiltrator-ът може да избере и Accurized Lacerator за картите, в които ще му се наложи да се бие в затворени пространства без много място за маневриране. Класът има способността да хаква ъбджективи и противникови защитни инсталации (например кули) и да използва Scrambler Granades за обездвижване на превозни средства. Има достъп до персонален телепортатор, който му позволява да се зачука на странни и иначе недостъпни места, както и до безценния deployable Psi Radar. Infiltrator-ът може да взима външния вид на убити GDF войници, като за да не го загуби, трябва да убива само с ножа си. При вдигане на нива шумът, който вдига при тичане, намалява, получава по-голям гапде на радара си, хаква по-бързо и се маскира по-бързо.

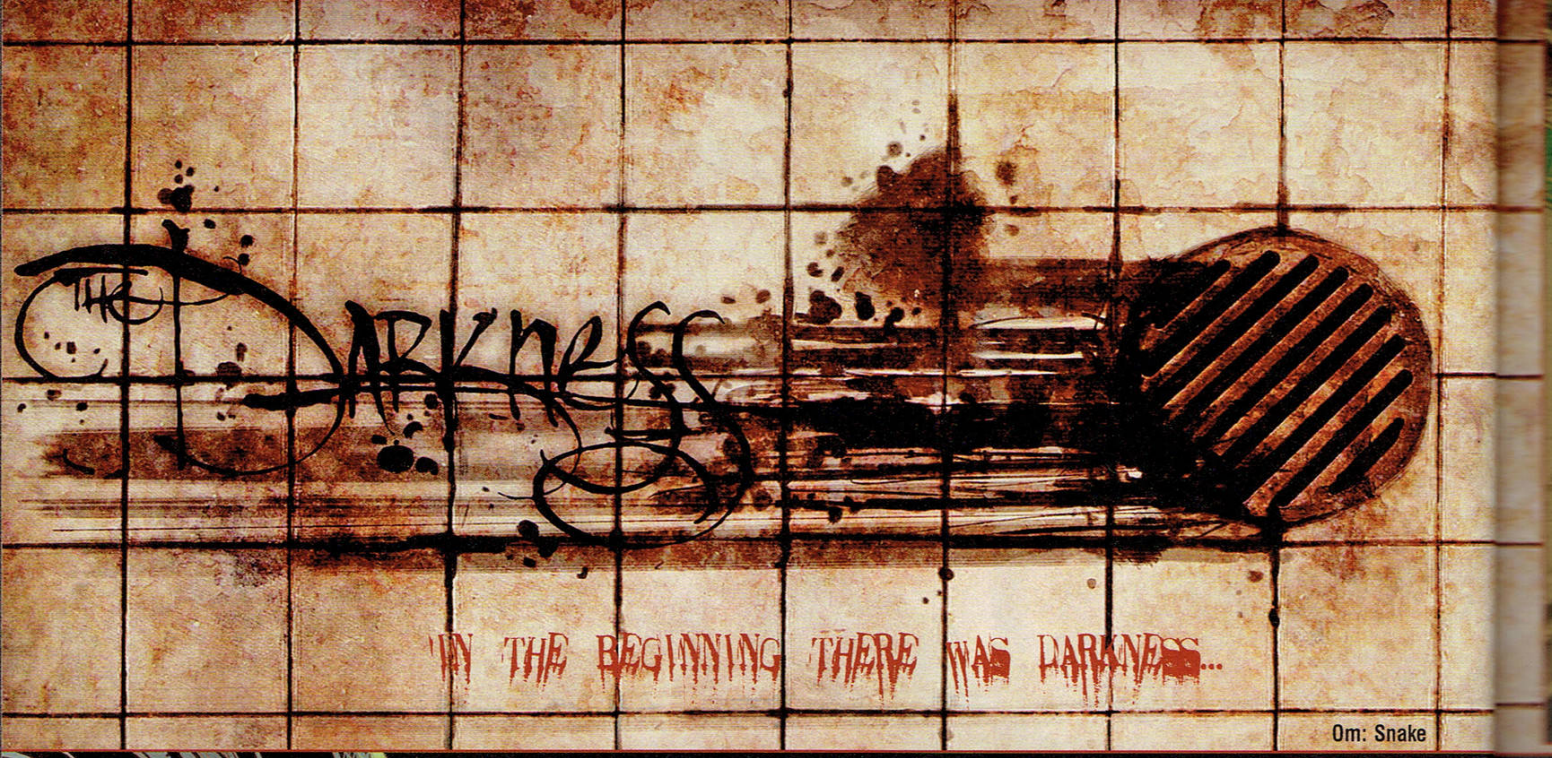




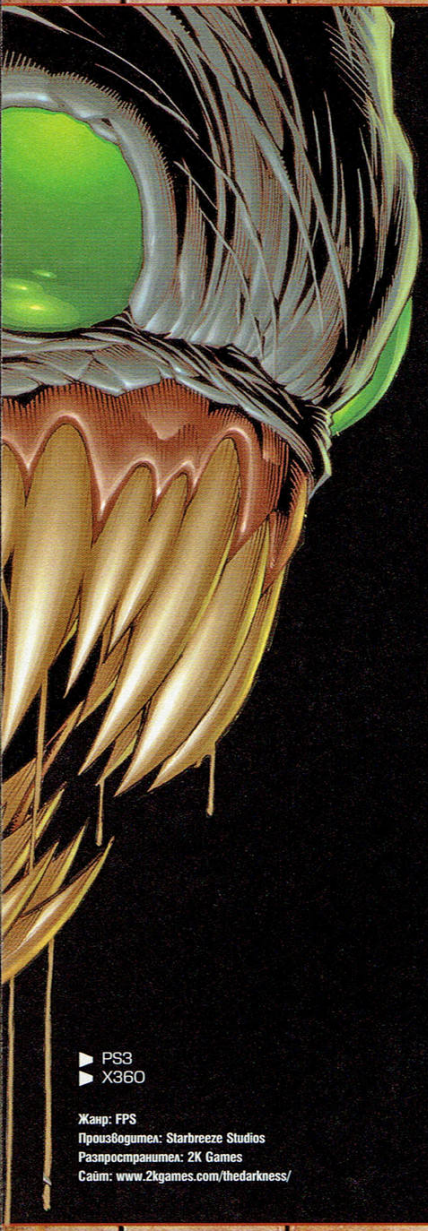
танали, предвид това, че задаващият се **Team Fortress 2** е ни повече, ни по-малко от добрата стара концепция с нова глуповата графика. **Quake Wars** си поставя далеч по-високи цели. Той много внимателно се олюлява между умерения геймплеен реализъм на **Battlefield** и утвърдената динамика на подскачащата **Quake** школа, паралелно с това вкарвайки коренно различни превозни средства за GDF и Strogg, обджективи базирани карти, както и сериозни разлики в самите класове от двете страни на барикадата. За капак на всичко някои от класовете могат да се играят по коренно различен начин спрямо избраното основно оръжие, свиващо деветте класа от **Team Fortress** до пет, като три от тях могат да "строят" разни неща в сравнение само с един (инженера) в оригинала. Над десет години по-късно *Splash Damage* и *iD* извличат и комбинират най-доброто от изначалната концепция и последвалите добавки към нея в опит по-скоро да създадат уникална ниша, отколкото да поставят нови стандарти в отборните екшъни. Невероятно смел, но и рисован ход, поради извънредно комплексния баланс на всичките елементи – нещо, с което едва ли някой друг би се осмелил да се нагърби.

Трудно е да се каже реално колко добра ще е пълната игра. Основният ни проблем, разбира се, е че не можахме да видим всички карти, а в заглавие като **Quake Wars** може би най-важното е качеството на картите и колко добре те ще се възползват от възможностите на играта. Ако можем да съдим по **Enemy Territory**, те определено ще са на ниво. За съжаление единствената карта в бетата е малка, с минимално количество вторични задачи и куестове, но за сметка на това е с много фокусиран и бърз екшън (нещо, което предполагаме е търсен ефект, тъй като авторите искат хората да се блъскат по-активно на бетата, за да могат да изместват повече неща). Това, което можем да кажем със сигурност, е че потенциалът е на лице. С правилните карти и няколко промени по баланса на класовете и оръжията играта може да се превърне в истински шедьовър.

Splash Damage, не без помощта на *iD Software*, са успели да хванат духа на **Quake** и да го вкарат безупречно в рамките на една нетипична за него пазарна ниша. Няма нищо по-сладко от това да сгащиш клекналия в ъгъла **CS/Battlefield** фен и да го убиеш, докато стрейфваш, и след това, без дори да спреш, за да го погледнеш втори път, да се отправиш бъни хопвайки като последния дебил към следващия фраг. Защото това няма да е поредният **Battlefield** клонинг. Това не е и **Battlefield** убиецът, при все опитите на западните медии да го набедят точно за такъв. Това, приятели, е една модерна игра за нас, вярващите в **Quake** религията.



Om: Snake



▶ PS3
▶ X360

Жанр: FPS
Производител: Starbreeze Studios
Разпространител: 2K Games
Сайт: www.2kgames.com/thedarkness/

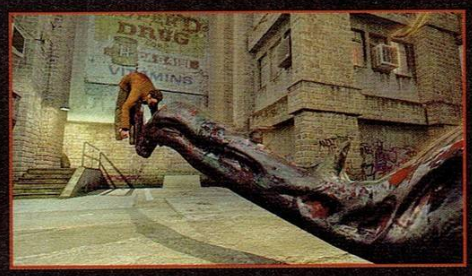
Нереално красива златиста омара. Пронизали есенните листа изненадващо хладни слънчеви лъчи. Откраднат миг на красота и спокойствие в утробата на просъзяващо прекрасната в предсмъртната си агония природа. Миг на споделена нежност, чието абсолютно съвършенство се таи в горчивата истина, че времетраенето му е ясно определено от една отронваща се в гърлото на вселенския пясъчен часовник песъчинка. Последната песъчинка на една любов. А след като тя падне в пустинята на миналото, есенните слънчеви лъчи ще угаснат завинаги, отстъпвайки мястото си на…

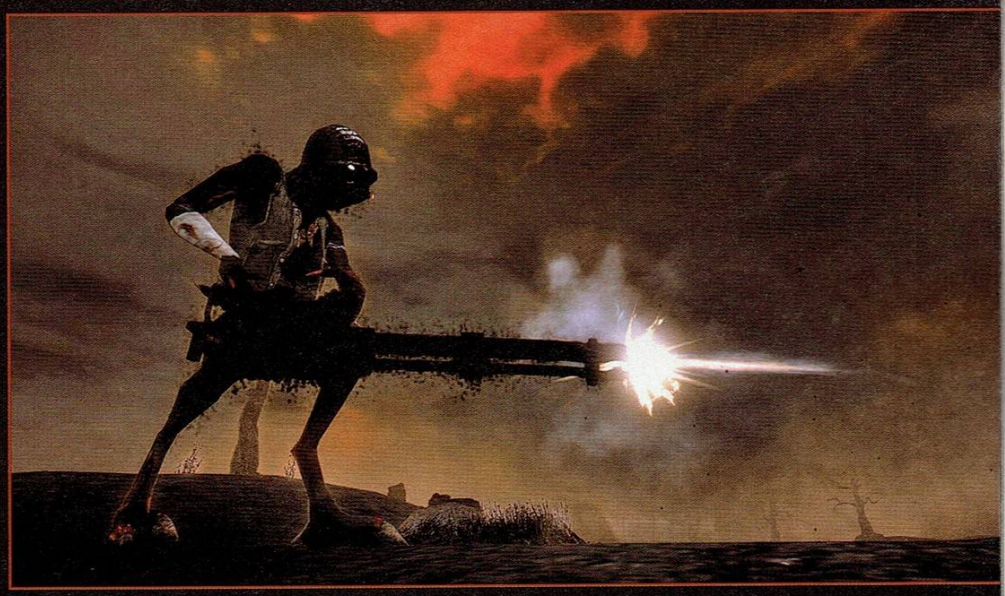
Мрака

За запознатите с основите на оригиналния комикс, както и с изконното ентъртейнмънт правило, че когато в центъра на дадена история имаш дългокос пич с черен кожен шлифер, два ееей такива пистолета и вродени магически дарби от нечестивия тип, въпросната история следва да ти вкочани костния мозък от куулнес, на сюжетно ниво **The Darkness** ще бъде един малък културологичен шок. Не за друго, а защото тихата и горчива меланхолия на първия абзац не просто доминира над *ебахти-якото-на-тоя-му-пронизах-гръдния-кош-с-едно-пипало-после-го-гръмнах-в-главата-с-онаа-едра-помпа-и-накрая-си-пратих-другото-пипало-да-му-извади-сърцето-и-да-го-изяде* фийлинга. Тя тотално го изтласква на заден план, оставяйки отпечатъка на тъгата върху всяко действие и реплика на твоя главен герой. Което си е доста странен ход, при положение че с най-големия си хит – **Escape From Butcher Bay** – *Starbreeze Studios* доказаха, че са адски добри в интегрирането на нови виртуални приключения насред създадени от други пазарно утвърдени и добре познати на масовия потребител вселени. За феновете на оригиналния Джаки Естакадо това несъмнено е ерес, съизмерима с – примерно – нова **Legacy of Kain** игра, в която Кейн целува бащински Разиел по високото синьо чело, извинява му се за бездната, прегръща се с властелина на Хилдъните, плаче на гроба на Ума и се оттегля на село, за да отглежда азалии и да гушка пухкави бели котенца, докато плете на една кука вълнени терлички за сирачетата. Извън необяснимото решение на шведските дивелъпъри да си купят лиценза за толкова як продукт и след това да го превърнат в нещо като **Max Payne** с пипала обаче, играта се радва на плашещо плътна и магнетична атмосфера и история. А виртуалният Джаки Естакадо, при все че няма никакви допирни точки с оригиналния виолентен ебач на *Top Cow*, е изненадващо добре изграден образ. Нещо, което ще осъзнаеш в момента, в който ледената обвивка на дистанцираното му поведение и равният му провлачен говор се пропука под напора на силна емоция. Когато разбереш, че всичко при този персонаж се случва под повърхността, а на никой не му пука дали ще успееш да се асоциираш с него. Просто защото **The Darkness** не е история за пича с богатия арсенал и мощните магии, а една тъжна приказка за изгубената любов, безсмислеността на отмъщението и празнината, която остава в теб, след като разбереш, че вече просто няма за какво да живееш; не ти е останала кръв за проливане, а сълзите са пресъхнали. Празнина, където – в пряк и преносен смисъл – се настанява Мракът, а това, което си имал ободряващия навик да възприемаш като *Аз*, умира в един последен, есенен следобед. Умира в…

Светлината

Сюжетът елегантно ще пропусна да ти го преразкажа. При все, че е адски простичък и реално може да бъде предаден с точно две изречения, кадърните сценаристи са успели да го натоварят с адски много емоционални нюанси, досегът с които е строго индивидуален. Идеята на **The Darkness** е да осъществи директен контакт с определени аспекти на личността ти и да инициира онази така важна съпричастност, *сътрудничеството към самия теб*, както обичат да определят драмата някои древногръцки индивиди с бради и претенции. Ако никога не си виждал как любимото момиче заспива на гърдите ти и знаеш, че за нея това е най-сигурното място на





света; ако никога не си установявал как гласните ти струни просто отказват да изтрептят по правилния начин, за да могат устните ти да излеят напиращата от гърдите ти топлина в думите "обичам те", ако никога не си се чувствал абсолютно безпомощен, докато пред очите ти подлата съдба разрушава нещо от личния ти свят завинаги; ако никога не си бил изгарян от омраза, чийто огън просто не знаеш как да потушиш, а всеки път извън кладата ѝ е погрешен; ако не си губил силите си за съпротивление, отпускайки се по течението на живота, отчитайки, но пропускайки да *усетиш* ударите в речните камъни и завъртанията в бързеите, докато се носиш към сигурния грохот на приятно необратим водопад; ако никога не си чувал ясния звън на парчетата от разпадащите се идеали, докато осъзнаваш, че приятно идеализираният образ, който си изградил за себе си, всъщност е леко погрешен... тогава **The Darkness** може би няма да бъде твоят къс изкуство. Не казвам "игра", защото геймплей в отрочето на *Starbreeze Studios* има предостатъчно и в цялата амалгама от сили на мрака, големи пистолети, мафиоти и освежаващо крайни хорър внушения ще успееш да се позабавляваш повече от задоволително. Просто няма да успееш да почувстваш. А това, смятам аз в пристъп на крайно не-куул емоционалност, е много важно. Просто защото понякога е добре да надникнеш отвъд трясъка на изстрелите и тежките китарни рифове, маркиращи екшън сцената, и да видиш, че **The Darkness** всъщност предлага най-романтичната и очарователна романтична сцена, виртуализирана в игра *изобщо*. Пет изненадващи минути, в които – наместо да ти натрапват фиксирани сценарни положения – авторите кротичко те подбутват към извода, че да, Джени наистина е адски важна за Джаки, с което да завъртят колелото на интригата си. Това всъщност маркира и най-ясно изразеният позитив на играта – фактът, че успява с лекота, без сложни сюжетни рокади и без необходимост от съспендване на дисбълийфа, да те потопи в атмосферата си още от главозамайващата си откриваща сцена. А от там – стига горните *ако*-та да не те карат да повдигаш вежди в недоумение – пътят до центровете на емоциите ти е адски кратък. Възбуда. Агресия. Страх. Омраза. Отвращение. Любов. Самота. Паника. Тъга. Носталгия. **The Darkness** си играе с всичко това, докато ти щастливо си играеш с пистолетчета и пипалца.

Освен с правилно подбраните визуални средства, доброто разгръщане на сценария и интелигентната режисура, всичко това е постигнато с един от най-великолепните саундтраци на годината (имам предвид не гейм саундтраци, а саундтраци *изобщо*) и титанично озвучение. При все, че единственото име зад микрофоните, при чието споменаване би следвало да изръмжиш одобрително, е това на великия Майк Патън като гласът на Мрака, всеки от озвучителите – от поелият ролята на привидно лишения от емоции Джаки чак до пича, пищящ като последното изпаднало дарклингско кретеноидче – е свършил страхотна работа. Споменавайки визуални средства – **The Darkness** успява да впечатлява без реално да предлага нещо технически невиждано. За запознатите това си е добрият стар **Escape From Butcher Bay**, инжектиран с някоя и друга допинг субстанция, но арт отделът се е раздал до такава степен, че просто спираш да броиш полигони,

I Just Called to Say I Love You

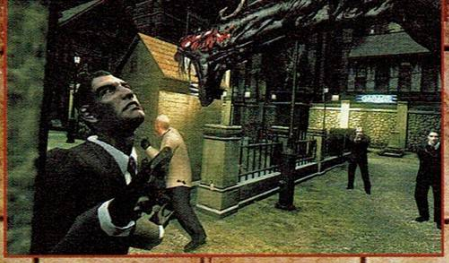
Освен тайните листчета, отключващи разнообразен контент и още по-разнообразни глупости, които ще чуеш във виртуалната слушалка, из **The Darkness** можеш да откриеш записани на най-разнообразни места телефонни номера. Ташакът е, че много от тях ни отвеждат към една крайно забавна конспирационна... не, няма да ти казвам повече. Просто застани пред някой телефон и набери тук приложените цифрички:

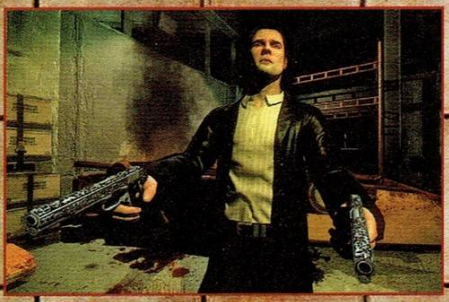
555-1037; 555-1233; 555-1847; 555-2402; 555-3243
555-3947; 555-4568; 555-5723; 555-6322; 555-6325
555-6667; 555-7892; 555-7934; 555-9132; 555-9898
555-9985; 555-3840; 555-4565; 555-6893; 555-6325
555-8024

да оценяваш мапинги и да се взираш в текстурите. Но пък виждаш един изненадващо уютен, топъл и странно сигурен Мрак, провокиращ те да премахваш със злост всеки омразен източник на грозна болезнена светлина. Биваш истински отвратен от първите слънчеви лъчи, докоснали последната разплата, и посрещаш с благоговение Затъмнението, което ще те освободи от тях. Изживяваш може би най-красивия виртуален кошмар, свирил някога дисхармоничната си песен върху лирата на фобиите ти (да, знам че е преписан от **Carnivale**, но това трудно минава за критика в моите очи).

Чисто геймплейно имаш воден от отделни главни и второстепенни куестове екшън от първо лице, на който видимо му се иска да е **Deus Ex**, но не успява да го извади чак толкова голям, сори. Имаш си сравнително обширна зона от нощен Ню Йорк, из която да се поразходиш пеша или с метрото, следвайки пътя на собственото си отмъщение или запилявайки се по следите на серия от изключително забавни мини задачки, внасящи свежест в екшън пукотевицата. Тази непостоянна в темпото и внушенията си кардиограма на действието пък се явява и поредният коз в изграждането на реалистична в динамичността си атмосфера.

Благодарение на Мрака от заглавието в един момент героят ти успява да се превърне от симпатичен тюфлек, който мре от два изстрела (отбележи си някъде, че трудността на играта е приятно висока и предизвикателна) в изверга със светещите очи и пипалата от обложката. Уловката е, че извергът е наличен единствено в условията на пълен мрак, така че границата между демона и крехкото тленно човече често пъти минава през проблясъка на някоя самотна неонова лампа. Левъл дизайнът е адски интелигентно реализиран, така че да изстиска максимума от тази "дилема", принуждавайки те да редуваш по правилен начин мрачните си сили и конвенционалните оръжия и да мислиш преди да действаш. Докато делово повишаваш мощта на даркнес талантите си, хранейки тъмното си алтер-его със сърцата на убитите врагове (ако се сещаш за по-креативен начин да качваш ниво, звънни на 166 да те приберат, докато е време) ще се сдобиеш с четири уникални умения: пипало, с което да пълзиш из нивата във фърст пърсън перспектива, да проучваш недостъпни за героя ти места и – при възможност – да отхапваш невинно и по детски лицата на нищо неподозиращите си врагове; друго пипало, с което да пробиваш небрежно гръдни кошове и да разхвърляш разни обекти от околната среда, играейки си с физичния енджин; тъй наречените даркнес-пистолети, явяващи се най-мощното огнестрелно оръжие в играта, и черната дупка, придаваща ново изме-





Тъмнината, ама там, дето слънце не огрява...

От: Roland

Невъзможно ми е да се съглася с колегата във възторга му. Нека започнем с геймплея. *Тотално* еднообразие. Един вид враг за цялата игра – стандартен бандит/полицай. Пет оръжия, от които съм използвал максимум две. Четири копия на един и същ ПРАЗЕН квартал с четири улици в него. Четири безсмислени помощничета с безумно ИИ. Четири Даркнес сили, нито една от които не е нещо особено. Играта ми омръзна геймплейно точно на втория си час и продължи да ме тормози с безумната си репетитивност до самия край.

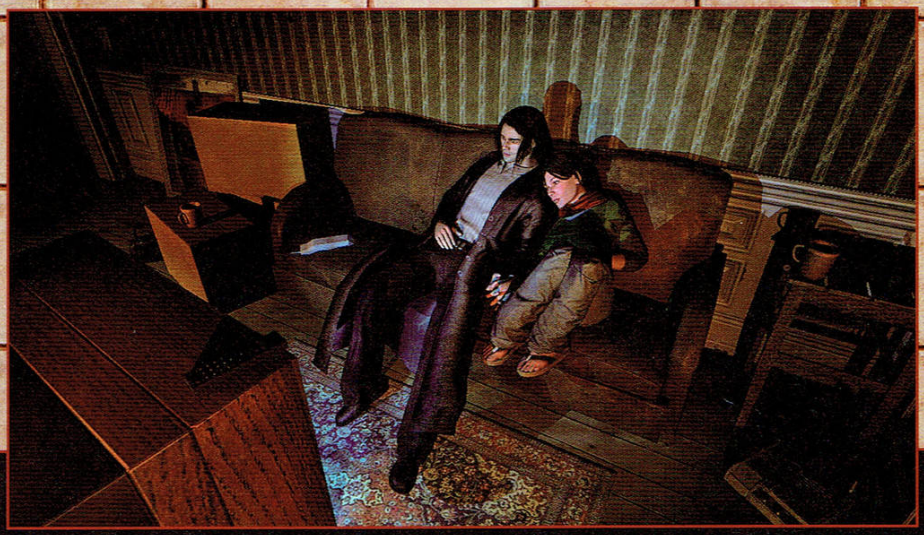
Историята? Съжалявам, аз поне не видях нищо от дълбоката и многопластова екзистенциалност, която толкова силно е докоснала Снейка. Сюжетът е малоумното "отиди от точка А до точка Б, за да убиеш лицето Х" без капка разнообразие. Признавам само сценката с Джени, наистина е силна. Други емоции обаче в играта не открих, всичко е еднопланово и толкова по клишето, че боли. А самият Даркнес е тотално излишен в история, която си е "**Max Payne** за бедни", и е сложен само колкото да оправдае заглавието. За Джаки съм писал в карето за комикса.

За да обобщя – ЗВЕРСКИ опропастен потенциал на зверски силен франчайз, добър на ниво концепция геймплей, омазан от бомбастичната си еднообразност. Давам му 7/10 в най-добрия случай.

рение на думата "деструктивност". Като добавка към всичко това, на определени места ще можеш да си призоваваш четири вида дарклинги – малки демонични изчадийца, които в комиксите са кретени, защото отразяват менталното състояние на човека, който ги контролира, а тук са си кретени просто защото е яко. При все че са доста безполезни, е добре да ги имаш наоколо, най-малкото за да им слушаш глупостите. Различните видове дарклинги също се отключват в хода на играта, като в началото ще разполагаш само с кекавия, но крайно услужлив в разрешаването на разни непреодолими ситуации Бързъркър, а в последствие ще се сдобиеш с надъхан стрелец с анти-комунистически уклон (не питай, наистина), надъхано като ислямски фундаменталист камикадзе и екипиран с електрифицирана раница изрод, който да гаси околните източници на светлина, спестявайки ти усилията да отстрелваш всяка попаднала в полезрението ти лампа. Да, мракът наистина е чудесно място, където да бъдеш; с което да се слееш; от чиято мощ да отпиеш жадно. Но колкото и прекрасно да изглежда всичко в тъмнината, рано или късно човек е принуден да прекрачи в...

Сумрака

...и да осъзнае ясно, че дори и най-слабият източник на светлина успява подло да разкрие някои грозни недъзи на играта. Като за начало – обичайният синдром на новото време – краткост. Около осем часа по основния сюжет, десет – ако се замотаеш в съб-куестове и издирване на сикрети. Фактът, че **The Darkness** е толкова добър и увлекателен прави тази краткост още по-престъпна. Освен това играта си остава недоразвита в много отношения, като започнем от територията ѝ, която просто отказва да се разгърне подобаващо с хода на историята и в общи линии си остава заключена във все същите два квартала, достъпни от самото начало, и се стигне до крайно неприятния момент, че в редките кът сценки Даркнесът прави много по-големи чудеса с наличните си таланти, отколкото когато нещата са в твои ръце. Признай, че е тъпо във "филмчето" да прескачаш нагоре-надолу тарзановски с помощта на пипалата си и да отнесеш фасадата на цяла сграда с черната дупка, а когато отново имаш контрол върху Джаки, да можеш със същите "магии" да разхвърлиш един-два гада и някоя и друга кофа за боклук. Да не говорим, че точно тези измамни кътсценки – развиващи се от първо лице,



Оригиналните комиски

Запознай се с Джаки Естакадо. Той е убиец на мафията, който обича стилни костюми, бързи коли, едрокалибрени оръжия и скъпи ресторанти. Второто му най-любимо занимание е да кара красиви жени до скъпите ресторанти с бързите коли и да носи стилните костюми, за да ги впечатли достатъчно, че да си легнат с него. Най-любимото му занимание е да преспива с тях.

На двадесет и първия си рожден ден Джаки открива, че е наследник на силата на The Darkness, която се предава в рода му от зората на времето. Това е хубаво, защото го прави още по-зло копеле, отколкото е бил досега, но и лошо, защото Даркнесът се предава при зачатието, а предходният носител умира в същия миг. Което значи само едно – никакъв секс.

И сякаш това не е достатъчно, изконният древен враг на Даркнеса – Анджелус (сила, подчинена на тираничния ред) – е решена да убие Джаки, преди да е овладял новите си умения. Същевременно The Brotherhood of the Darkness иска да го използва като свой месия на конци, а съвсем между другото на главата му се изсипва и гангстерска война.

Може да ти прави впечатление, но ако не, нека те светна – комиксът и играта имат точно две общи неща – заглавията си и името на главния герой. От убер куул бедес мадафака пича Джаки от оригинала до сдуханя емо-убитак Джаки от произведението на *Starbreeze* (лично мнение) има точно две галактики разстояние (да не споменавам всемогъщата сила на Тъмнината в комикса и Злия Симбионт Венъм от играта), а сюжетът просто не се допира никъде. Комиксът **The Darkness** е история за чудовищни сили, свръхестествени същества, дебилни гремлини, красиви жени и черен хумор, а не смотана ноар гангстерщина с претенцийки (пак лично мнение). Така че препоръчвам да не си изграждаш мнение по играта, а да грабваш оригинала и да потънеш в Тъмнината. Няма как да съжаляваш.

прочее – бяха използвани крайно манипулативно в трейлърите, карайки играчите да повярват, че всичко това всъщност е реален геймплей. Е, не е. Сценарно има достатъчно основателна мотивировка за подобен спад в уменията на героя ти, но все пак е дразнещо. Освен това, колкото и да харесах атмосферата, персонажите и историята, няма как да не споделя мнението на колегата Roland, че това просто не е **The Darkness**. Лицензът малко или много задължава и подобни волни съчинения, добри или не, дразнят. В крайна сметка от *Starbreeze Studios* можеха да ни разкажат тъжната си приказка без за целта да се гаврят с Джаки Естакадо такъв, какъвто го познаваме от комиксите. Онова в началото с Кейн и сирачетата съвсем не беше случаен пример и шокът на потенциалните фенове би следвало да се изразява в точно такива емоции. На последно, но не и по важност място – дарклингите наистина са толкова тъпи, че без лафчетата си биха били напълно излишни. При игра с подобна трудност малко съпорт си е нужен, но такъв тук просто отсъства, а ако някое от дребните демонични проявленийца *изобщо* успее да убие враг, това обикновено е повод за такова стъписване, че могат да те отстрелят, докато примигваш изумено. Мултиплеърът също трудно ще задържи вниманието ти, при все звучащата добре на хартия опция да играеш директно с въпросните дарклингчета. Потенциал обаче има, така че се надявам добрите онлайн мелета да са на някой и друг пач разстояние от нас.

С което нашият кратък път през дебрите на треперливата сумрачна светлина приключва и докато тъмният диск на луната – символът на нощния хлад – кани слънцето – носителят на дневната топлина – на един изпепеляващ очите на простосмъртните танц, настава времето на

Затъмнението

и равносметката. **The Darkness** несъмнено ще изненада всички – и тези, които са очаквали надъхан, неспирен екшън, и феновете на комикса, и почитателите на **Escape From Butcher Bay**, надяващи се на еквивалентна имплозия от куулнес. Но ако несъобразяването с масовия вкус е престъпление, аз с радост бих приел дожиотната си присъда зад стоманените решетки на своята индивидуалност. А колкото до този луд танц в мрака, в който чернотата нежно ни обгръща, заличавайки белезите и недъзите ни, а музиката на емоциите се извисява да оглушително кресчендо... това наистина беше една прекрасна и незабравима нощ, която ще помня дълго, след като слънчевите лъчи на новия ден я изгориха.

Откроява се **8**

По-добра от:

Thief: Deadly Shadows

По-зле от:

Deus Ex

Визия: 8
Личи ѝ, че не е нищо повече от **Chronicles of Riddick** с козметични подобрения, но арт отделът е свършил толкова добра работа, че визията на места може да ти отвинти главата.

Звук: 10
Най-добрият гейм (и не само) саундтрак на годината, изнасящ на плещите си една трета от цялостното внушение. Монолитен войс актинг. Майк Патън като гласа на Мрака!

Геймплей: 8
Нелинеен, разнообразен, динамичен, надъхващ и потопен в уникална меланхолично-адреналинова атмосфера. За съжаление – недостатъчен брой Даркнес сили и малоумни дарклинги.

Джаки Естакадо!?: 2
Не, по-скоро Макс Пейн с дълга коса. Жалко.

Virtua Fighter 5

Най-добрата бойна игра? Ами зависи от вас...

От: Jeru

Сигурно сте срещали тази фраза десетки пъти, но в случая наистина ще ни се наложи да прибегнем към клишето – за игра като **Virtua Fighter 5** е много трудно да се пише и още по-трудно – да се дават конкретни оценки. Последните могат да варират в зависимост от това какво точно търсите в едно файтинг заглавие. За никого не е тайна, че най-важното при този жанр е бойната система. Ако се придържаме към това "правило", то тогава не би трябвало да се колебаем и за миг и актуалната серия на най-дъртия триизмерен файтър би получила пълна десятка, защото си имаме работа с най-добрата бойна механика изобщо! Още повече, когато последната е подплатена с феноменалната визия, която **VF 5** предлага, и най-вече – с изумително плавните движения на всички герои. Сигурно вече се питате какво ни е накарало да поставим жалка девятка, особено предвид крайната фенщина към *SEGA* на не малка част от екипа ни? В интерес на истината причините не са една и две, като някои от тях ще издразнят не само кежъул играчите, но и хардкор феновете. Но всичко по реда си. Както е редно, ще започнем с това какво ново предлага петата част от поредицата спрямо **VF 4: Evolution** (и **VF 4: Final Tuned**).

PS3
X360

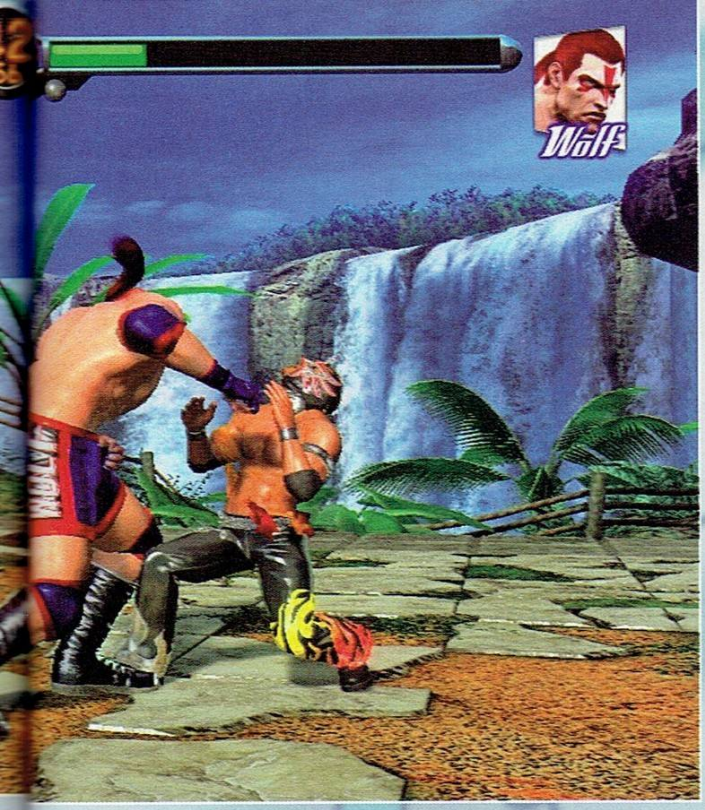
Жанр: fighting
Производител: SEGA-AM2
Разпространител: SEGA Europe
Сайт: www.sega.com/VF5/

При **Virtua Fighter 5** с пълна сила важи правилото, че ако нещо не е счупено, няма нужда да го пипаш. Без да правят кой знае какви промени, *AM2* са внесли достатъчно новости, които да оправдаят паричките, които ще изръсите. Като за начало има двама нови герои – Айлийн и Ел Блейз. Първата е вещо в маймунското кунг-фу и е адски повратлива, с интересни "бойни стойки" и движения за избягване. Ел Блейз е типичен луча либре кечист с много малки габарити и също като 14 годишната "маймунка" е много бърз и притежава богат набор от хвърляния. Интересното при него е, че може да тича из арените и да използва стените (ако има такива) като въжета на ринг, отблъсквайки се от тях. И двамата безспорно са страхотни попълнения и заслужават своето място в залата на **VF**-славата. На някои цифрата 17 може да им се стори ниска на фона на впечатляващите 32-ма бойци от **Tekken 5: Dark Resurrection**, но държим да отбележим, че всеки един от файтърите във **VF 5** е *наистина* уникален. Арсеналът им от движения е строго индивидуален и адски добре преценен. *AM2* не случайно не се изхвърлят що се отнася да вкарването на нови герои и изпипват и обмислят всичко до последния детайл, поради което балансът в играта е близък до съвършенството. Списъкът с удари и техники е набъбнал сериозно при "старите кучета" и ще отнеме известно време, докато научите всички нови хватки и серии.

Преди да започнем с обясненията за самата бойна механика, държим да направим едно малко пояснение. Основната причина (освен факта, че *SEGA Saturn* така и не се наложи в България) за по-слабата популярност на **Virtua Fighter 5** извън Япония, за сметка на други представители на жанра като **Tekken** и **Soul Calibur**, е че е крайно неприветлива за новобранците. Докато в последните две с просто помпане на бутоните можете да се забавлявате до някаква степен (без това да има каквото и да било отношение към комплексността на геймплея на про ниво) заради ефектните удари, които се получават и – едва в последствие, ако се зарибите – да навлезете наистина сериозно в играта, то във **Virtua Fighter** поредицата подобен подход е невъзможен. Сякаш това осакатяване на любимия на цял един народ бътън машинг не ни стига, но и лъскавите и забавни CGI филмчета, присъщи за бойните игри на *Namco* и *Tecmo* също отсъстват. Всичко това придава един крайно отблъскващ за масовия геймър вид на **VF**. Ако обаче ни гласувате доверие, отделите няколко часа на тренировъчния режим и се опитате да навлезете в играта, можем да гарантираме, че тя ще ви се отплати напълно! Веднъж хванете ли ритъма на играта, ще видите, че колкото и комплексна да е бойната система, в същото време всичко в нея е изключително интуитивно и най-важното – умопомрачително зарибяващо!

Първите и може би най-значими нововъведения във файтинг механиката, които ще забележат ветераните, са клаш системата и офензивните и дефензивни движения. Благодарение на клаша бойците имат еднакви преимущества при сблъсък в определени условия, като това сериозно допринася за добрия баланс. Ъфензив и дефензив муувовете пък представляват специални стъпки в страни, отварящи различни възможности за избягване на атаки и/или сериозни комбо серии. Макар и да изглежда като дреболия на пръв поглед, тази новост раздвижва адски много не само движението по терена, но и геймплея като цяло, особено предвид десетките тактически възможности, които произлизат от нея. Друг сериозно променен елемент е съприкосновението със стените. Изхвърлянето от ринга (означаващо и победа в рунда) вече е възможно и при наличието на ниски прегради. Високите такива пък могат да се използват във ваша полза за нанасяне на по-сериозен демидж. Правилното ви позициониране е станало още по-важно и значимо от преди и наистина трябва да се пласирате много внимателно, ако не искате често да си патите от ринг аутове.

Що се отнася до режимите на игра, не очаквайте нищо ново спрямо **VF 4: Evolution**. Освен задължителният върсъс, има аркейд, куест моуд и доджо. Аркейд моудът е останал напълно непроменен. История практически липсва и предвид това колко е жалък винаги този елемент при другите файтинг игри (с леки уговорки при **Soul Calibur** серията), мисля, че *AM2* не са сгрешили като са ни я спестили. За отсъствието на CG-та вече споменахме. Куест режимът е еквивалентът на стори режимите при другите бойни игри. В него имате на разположение няколко от най-големите аркадни зали за **VF** в Япония, в които може да се биете с различни по ранг (за тях след малко) играчи, голяма част от които – правени по подобие (разбирай – любими персонажи, псевдоними, облекло, таг лайнове) на най-добрите про плейъри в страната на изгряващото слънце, а и извън нея. За съжаление приликата е налице само що се отнася до къстъмизацията на керъктърите, а схемата на поведение на ИИ-то е еднакво безумна за всички. Не, че на последна трудност състезателите от висок ранг не правят някои от най-известните и мощни серии, но поведението им е толкова предвидимо и праволинейно, че едва ли ще затруднят особено **VF** гийковете. Споменавайки за рангове – в зависимост от успехите ви (или респективно – липсата на такива) ще вдигате рангове на създаденият от вас профил и ще печелите пари и предмети. Нито един от тези елементи няма да оказва каквото и да било влияние върху статистиките и поведението на героя от профила ви. От ранга ви зависи колко различни костюма може да имате и с колко предмети може да се киприте. С парите пък може да си купувате най-различни аксесоари от богатия и уникален за всеки един пер-



Според много играчи Akira е нах-сложният за усвояване боец.

сонаж "магазин". Въпреки че на пръв поглед това може да ви се стори като дребна и ненужна екстра, не може да си представите колко е зарибяващо и какъв страхотен стимул дават надписите "ранкинг мач" или "предметна награда за победителя" преди върсъс бой. Пари се печелят доста бавно, така че ще има бая да се тупате с приятели, ако искате да отключите всички парцалки за любимеца ви.

Именно тук обаче се сблъскваме и с едно от най-големите безумия в играта. Какъв е смисълът от всичкото това бъхтене и модифициране на даден герой, като профилът ви не се запаметява на отделен слот, ами директно в общия файла, което автоматично означава, че няма как да го носите със себе си, когато ходите да играете извън дома си? Факт е, че не това е най-важното за една файтинг игра, но след като са хвърлили толкова труд по създаването на един доста приличен "фешън симулатор", не можаха ли от *AM2* да досетят, че той до голяма степен ще се обезсмисли, ако не може да използвате профила си навсякъде? Освен този недъг, неприятно впечатление прави и не особено интуитивният на моменти интерфейс. Останахме озадачени и от окастреното откъм възможности доджо (тренировъчният режим) спрямо това във **VF 4: Evo**, което обаче дори и в този си вид остава най-добрият трейнинг в бойна игра.

Друг елемент, който до някаква степен се надявахме да бъде дообогатен са окисеме положенията (нападането на повален или изправящ се противник). Това е едно от малкото места, където **VF 5**, макар и с малко, отстъпва на **Tekken 5: DR**. За сметка на това системата за измъкване от хвърляния в произведението на *AM2* остава абсолютно ненадмината и е една от най-отличителните черти на бойната система. Неща като стагъ-рите (зашеметяващи удари) и адски добре развитата система за контра атаки отново печелят точки в полза на **VF** при сравнение с *Namco*-вската "тупалка".

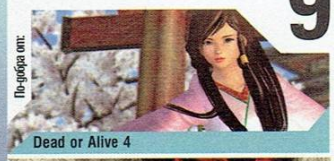
За чисто визуалните качества на **Virtua Fighter 5** предполагам скрийншотовете говорят достатъчно. И все пак – статичните картинки няма как да покажат техническия аспект, с който *SEGA* просто са вдигнали летвата неприлично високо – движенията на героите. Знаем, че вече веднъж ги споменахме, но просто не можем да прикрием удивлението си от наистина феноменално плавния преход между всяка отделна анимация. Не трябва да пропускаме и селф шадоуинга и невероятните светлинни ефекти. Въпреки наличието на няколко съвсем дребни недостатъка, смеем да твърдим, че **VF 5** е най-добре изглеждащата бойна игра за момента, а и едно от най-добре изглеждащите екст джен заглавия изобщо!

Звуковата част е малко спорна. Ние, като тотални би мууви джънкита, се размазваме от кеф на безумно чийзи репликите на героите, а пък олд скуул рокчето с японски теми ни закопа (в добрия смисъл)!

Чест прави на *SEGA*, че отново са останали верни на себе си и са запазили духа на поредицата, без да се опитват да я правят по-лесно достъпна за редовите играчи, и в същото време са вкарали достатъчно нови елементи, за да може прогресът да е видим. И понеже сме наясно, че не е толкова лесно за новите играчи да навлязат в поредицата, най-малкото защото нямат с кой (а и къде и на какво) да играят, нека всички, чийто интерес сме събудили не се притесняват, а да ни пишат на мейла или във форума на списанието. Не хапем, а и не взимаме пари за вход при редовните **VF** мероприятия, които си организираме, така че се чувствайте добре дошли! Искаме да благодарим и на Слави, който за пореден път показа, че му пука за развитието на файтинг гейм сцената в България, и не само ни удари едно сериозно рамо (и не един и два стагър лакътя при последната **VF** сесия, ама това е друг въпрос), но и заедно с другите организатори на тазгодишния анивенчър направиха възможен първия турнир (който ще се състои между 16-ти и 19-ти Август) на **VF 5** у нас!

Шедьовър **9**

По-добра от:



Dead or Alive 4

На нивото на:

Tekken 5: Dark Resurrection?

Визия: 9
Най-добре изглеждащата файтинг игра! Смазващо плавни движения!

Звук: 8
На някои олд скуул саундтракът и би грейд озвучението може и да не им се понравят, но според нас са попадение в десятката.

Геймплей: 9
По-добре не сядайте да играете (във върсъс разбира се), ако нямате на разположение поне 3-4 часа!

Бойна система: 9
С леки уговорки – най-добрата в жанра!

OVERLORD

Разделяй и владей (миниъните, че иначе много мрат)

В спонтанен опит да се включим във вълната от ексклузивност, заляла родните медии с настойчивостта на цунами, яхнахме сърфовете (при което Дишков си натърти лявото мъдо) и се плъзнахме по гребена й право към събитието на месеца. Ако трябва да бъдем до край откровени, всъщност нямахме особено голямо право на избор, защото вълната подло ни засили директно към една зловеща на вид кула. От удара в нея Бакалов го заболя черния дроб или поне той твърди, че е било от удара. Но, в крайна сметка, щом медийната вълна ни отведе на това място, решихме, че събитието на месеца просто няма как да не е там. Така че се изтръскахме от останките на сърфовете и – всеки притиснал длан към нараненото си място (Дишков се движеше като Майкъл Джексън) – се приближихме към странната постройка. Почукахме учтиво някаква преминаваща в близост едрогърда девойка, след което с бодра крачка, зареждайки в движение два диктофона и един лентов магнетофон от четиресе и седма, нахлухме смело в кулата. Нашата ексклузивна новина се оказа едър момък със светещи очи, сауронска броня и огнен меч с размерите на редосеялка. Край него бяха скупчени множество малки разноцветни изродчета, които го гледаха, като малолетни готик фенки – Виле Вало. Дребните гадинки видимо ни се зарадваха (или мязахме на тролове махмурлии, или Дишков добре докарваше движенията на Ем Джей) и предложиха да ни разведат из леговището на господаря си. Нас обаче повече ни интересуваше самият той, тъй че веднага насочихме въпросите си към него.

▶ PC
▶ X360

Жанр: симулация на умерено зъл владетел
Производител: Triumph Studios
Разпространител: Codemasters
Сайт: www.codemasters.com/overlord/

Квинтесенцията на играта - хаосът!

Snake: Г-н Оувърлорд, тъй като ни се виждате доста властна и вдъхваща респект личност, явно наистина сме попаднали на правилното място. Ще ни обясните ли малко повече за играта, в която участвате? Как я определяте жанрово, какво представляват историята, сетингът и геймплеят? И, не на последно място, как успяхте да породите толкова много хайп в гейм-средите?

Overlord: …

В този момент едрогърда девойка премина през тълпата като скинар на хардкор концерт и се нахвърли на микрофона с настървеност, навяваща ни към френски асоциации.

Rose: Тъй като създателите на играта са забранили на Господаря да контактува по какъвто и да било начин с медиите, честта да ви опиша **Overlord** в няколко думи се пада на мен. Още повече, че в момента е това време от месеца, в което съм неспособна да задоволявам нуждите Му, и мога да ви отделя десетина минути.

[към едно от миниянчетата]

Олуейс, с крилца! В бакалията на Медоу Хилс са най-евтини. Купи и кола лайт за Господаря.

[отново към нас]

Overlord представлява една забавна смесица от TPS с леки, почти незабележими RPG елементи, както и малко тактика, за цвят. Или по-точно – за четири цвята. Играта е ситуирана в нашата китна родина, която може и да ви изглежда като обичайното фентъзи клише, но нека външният й вид не ви подвежда. Тук еднорозите се хранят с месото на убитите от тях джуджета, а хобитите са особено кръвожадни копеленца. Примерно. Мислете за родината ни като за надземен вариант на **Dungeon Keeper** с единствената тъжна разлика, че на нашите богове-създатели от *Triumph Studios* черният хумор не им се е получил чак толкова добре, колкото на *Bullfrog*.

doomy: Ало, Мадона, дай микрофона.

[шепнейки]

Сори, мацка, ама напоследък съм на вълна Ивана, ма ти си трай, че на шефчето казвам, че слушам индъстриъл.

[отново на висок глас]

Та все пак не може ли и Господарят да каже нещо? Нали ужким той върти нещата тук?

Overlord:…

В този миг масивното туловище на Оувърлорда се понесе нагоре по стълбите, явно към покоите си, а Роуз с бързо и добре премерено движение отново успя да се докопа до микрофона.

Rose: Ще ме прощавате, ама не съм свършила. То с тия миниъни, щъкащи навсякъде, не е лесно... Малко интимност искам, мамка му. Чувствам се като в пазарната сцена от **Crank** на моменти. Но да не се отклоняваме. Едно от нещата, с които се гордеем в **Overlord**, да си продължа мисълта за вселената, е наистина впечатляващата като обем територия, покрита в играта. Геймплеят, също така, е нелинеен и никой няма да ви кара да изпълнявате даден куест, докато сами не решите да се насочите към него. Страничните ъбджективи са много на брой и рядко ще оставате без работа. Да не говорим, че винаги можете да пратите миниъните си да опустошат нещо, ако ви стане скучно. Мястото, където се намираме в момента, е Кулата, която е сърцето на играта. В нея ще можете да си починете от скитането, да ъпгрейднете екипировката на персонажа си, да потренирате малко в подземията, изправяйки се срещу богат набор от гадини и босове, както и да се проявите като истинска домакиня и да внесете малко декорационен стил в това мрачно място. Друго нещо, към което бих желала да насоча вниманието на медията ви, е възможността да развиете Оувърлорда си като добър и лош персонаж, което предполага към два различни начина, по които можете да изпълните всеки от основните си куестове, а също така определя отношението на мирните хорица към светлата Господарска личност. Дали ще ги използвате като извор на души и ще плячкосвате домовете им или ще бъдете особено грижовният им зъл Властелин, който да решава всичките им проблеми, за да се радва на любовта (и подаръците им), зависи изцяло от играча. Но пък на злия играч ще се наложи да ме зареже заради една пача на име Велвет и ще го пребия с точилката, така че му мислете.

Оувърлордът се завръща с бавна, видимо облекчена от товара на един тежък оувърлордски мехур походка. Снейк го дарява с подмамващата журналистическа усмивка на гладна акула, попаднала на дебела немкиня край Албена, и пристъпва към него.

Snake: Ще споделите ли нещо повече за игралната Си механика, след като половинката ви беше така добра да ни въведе във Вашия свят?

Overlord: …

И помни - повече миниъни=по-добри доходи. Маркс ли го беше казал..

След като за пореден път мрачният субект отказа да ни дари със словото си, едно от миниънчетата се покатери на гърба на свой събрат и ни погледната така умилително, сочейки микрофона, че просто нямаше как да му откажем.

Minion: Бате, бате, дай на мене. Значи за игралната механика питаш. Геймплей, както му викат при вас. Аз като че ли най-добре мога да помогна в случая, тъй като реално цялата механика на **Overlord** се осланя на мен и цветнокожите ми авери от малцинствата. Или поне бяха малцинства преди Шефа да си ъпгрейдне каската и да ни влачи по има-няма петдесет парчета. Но да караме по ред. Основната идея на играта е, бидейки Големият Лош Господар, да влачиш със себе си дребна и всепомитаща сган, която да решава проблемите ти. Ние се бием с противниците на Шефа, плячкосваме домове, къртим сандъци и прочее амбалаж с цел да Го дарим с каквото е останало след акциите ни. А същевременно и ний сме в далаверата, тъй като си намираме по някое и друго оръжие, моден артикул или намазваме по халба бира. Контролът над нас е сравнително лек и интуитивен, а контрол е добре да има, понеже не сме особено умни и се давим, подпалваме, кекавите от нас влизат в мелето, вместо да си мятат файърболите или да резъректват отстрани, и като цяло водим много динамичен живот и още по-динамична смърт. За да бъдем призовавани, Господарят ни трябва да събира четири различни вида души (кафяви, червени, зелени и сини) – по един за всеки от видовете ни. Шефът може да води със себе си ограничен брой от нас, така че е хубаво да преценява как да ни комбинира и използва. Кафявите са нашите бойци, червените са слабички, но използват чудесно рейндж атаката си и могат да гасят пожари, зелените са подлите бекстабъри, които са най-ефективни нападайки в гръб, и също така се справят с отровните растения, спиращи славния път на Господаря, а сините са магьосниците, които освен че са имунизирани към всякакви форми на магически атаки и могат да съживяват падналите си събратя, са и добри плувци. Всяка от изключително разнообразните гадини, които Големият Лош среща по пътя си, пуска различен цвят душа...

[подава листче, което услужливо прилагаме към статията]

...така че е добре във всеки един момент лайффорс банката Ви да е подобаващо заредена, за да не установите – примерно – че не може да се справите с някой пожар, а най-близкият огнен бръмбар е на половин кралство от вас. Другото ни приложение, за което принципно избягваме да споменаваме, е да бъдем претопявани в казана на Кулата, посредством което Той си ъпгрейдва екипировката. Отново – всеки цвят миниън добавя различни бонуси към броните или оръжията (червените добавят огнен демидж към оръжията, зелените регенерират кръвта, когато са добавени към бронята, и т.н.). Също така, тъй като броят на хелт и мана поушъните в играта е твърде скромен за величавата Му личност, Господарят често ни пренася в жертва на определените за целта олтари, възстановявайки здравето и магическата си енергия. Да не забравяме че...

Тук могъщият Властелин грабна събеседника ни за ухото и подхилвайки се го понесе към залата за претопяване на миниъни. Дишков, чиято болка в слабините явно започна да го напуска, се хвърли в каданс и успя да улови кабела на микрофона, влачещ се по пода, и така спаси ценния журналистически артикул. Двамата огледахме добре мрачната тронна зала и забелязахме придворния шут, който след като видя, че Господарят му не се забелязва наблизо, избяга от укритието си и пъргаво се запъти към нас.

Jester: Преди да ви се представя, извинете за странната походка, но от толкова шутове в гъза, наистина разбрах какво се крие зад термина "Придворен шут". Следващия път ще чета по-внимателно договора и най-вече графата за длъжностната характеристика. Е, сега смятам да сменя леко насоката на трудовата си активност и да стана хлебар. Би било крайно неуместно вашите читатели да посрещнат Господаря без традиционните за вашите географски ширини хляб и сол. Колегите вече ви споделиха къде се крие солта на играта, така че на мен се пада поднасянето на хляба. Да, както споделиха разни индивиди преди мен, на пръв поглед нещата в китната ни татковина изглеждат великолепно, а играта, събрала ни за каузата си, е пренаситена с потенциал. Проблемът, мили мои медийни акули, е във втория поглед. Като за начало, при все че наистина изглежда като нов прочит на "It's good to be bad" класиката **Dungeon Keeper**, нашата игра не успява да се докосне до висините на черния ѝ и циничен хумор, защото нито е достатъчно цинична, нито е особено смешна. **Overlord** всъщност *не е* симулация на Злото (TM), а сладурска шарена игричка с тийн рейтинг, минорни нива на насилието и практическа липса на секс – дори и

Елфическата гора с Оберонското дърво. Мразим я, прешъс!

Места, от които най-лесно се събират души за миниъните:
Кафяви: Meadow Hills – овце и халфлинги (ако си зъл, може и селяни)
Червени: Castle Spree
Зелени: Viridian Caves
Сини: Moist Hollows
И четирите вида – подземията на кулата (най-доброто място за зъл експлойт на системата, защото дори да не успееш да се преборишъ със съответния батальон от гадове, след смъртта си можеш да дадеш "Return to Tower", с което запазваш събраните до момента душици).

във вид на някоя по-пиперлива шегичка. Сюжетът също е крайно неясен и безцелен. Единственото, което знаеш, е че в началото на играта Властелинът бива изровен от някаква дупка и трябва да реконструира кулата си, както и да си върне реномето на добър/лош владетел. Толкоз. Споменавайки избора между добър и лош тип игра, разликите между двете крайности реално са почти нулеви, което няма как да те мотивира да видиш и двете страни на монетата, преигравайки **Overlord**. Дори и да преглътнем някак всичко това, няма как да не ни направи впечатление, че Шефчето е мълчалив, безличен и толкова подтискащо кекав без поддръжката на верните си миниъни пич, че чак се чудиш как е успял да стигне до този пост. Не го гледайте, че изглежда страховит – сладурчето има четири магии на кръст, а бойният му стил се осланя на точно един удар с оръжието, което – неъпгрейднато със същите тези миниъни – не може да убие и болна овца. Ясно осъзнавам, че този прототип на мълчаливост и бездушие, както и поставянето на акцента върху съпорта на магическите гадинки, е бил интегриран в Нашата игра с някаква конкретна идея, но явно нещата не са се получили и единственото впечатляващо в Оувърлорда е външният му вид, слава на Арт Боговете. Но, всъщност, чувал съм, че в храма на вашата медия се прекланяте пред едно нещо, на чийто фон всичко казано по-горе е незначително – негово величество геймплеят, по-голям от самия Зъл Властелин дори. И именно тук удряме в масата най-голямата франзела: играта е хаотична до степен на пълно геймърско полудяване. Помните за огромния свят, нали? Помните за множеството куестове, разпилени из него, които можете да изпълнявате в произволен ред, стига да покривате определени условия (да имате даден вид миниъни, примерно), а? Е, авторите явно са забравили тези неща в последния момент, защото в играта липсва карта или подобно на нея ориентационно помагало. В нито един момент няма да имате ясната идея откъде идвате, накъде отивате и къде да търсите това, дето трябва да го търсите. **Overlord** страда от малоумния **Gothic III** синдром – *"бе там некъде в една гора има една пещера – ае бегай да я намериш"*. Ако нямате наистина великолепна зрителна памет и не се ориентирате на ниво второ поколение индиански следотърсач, играта ще ви вбеси до степен да подскачате трупешката върху стратегически поставеното на пода DVD, след като за осми път се завъртите в кръг и не откриете – примерно – последния корен на оберонското дърво. На фона на тази гигантска критика, която може самосиндикално да ви откаже от среща с Шефа, останалите неща, като безумното ИИ на миниъните, зле реализираната система за локване на избрани обекти и редките уейпойнти, изглеждат едва ли не незначителни, но също наклаяят везните на крайната оценка в лоша посока. Освен това...

В този момент могъщ шут отнася шута (алоу, редактора, следи ги тия повторения) от светлините на славата и Оувърлордът ни поглежда злобно изпод мрака на каската си.

doomy: Колко удобно, тъкмо получих SMS от централата на GW, че статията трябва да пътува вече, тъй като броят ще влиза в печат. Мисля, че събрахме достатъчно информация и читателите могат да разберат що за игра е **Overlord**. А именно – едно забавно и оригинално заглавие, което обаче страда от сериозни проблеми и нереализиран потенциал. И все пак някакви финални думи преди да яхнем отново сърфовете?

Overlord: ...

Snake: Добре бе, пич, ако трябва напиши, нарисувай нещо, ама айде като си Шеф, да се проявиш като такъв, става ли?

Overlord: ...

"Уф, заеби..." промърмори doomy, обобщавайки по този брилянтен начин квинтесенцията на GW професионализма, и двамата ловци на ексклузиви напуснаха кулата с чувство за изпълнен дълг към читателите си. На вратата почти се сблъскаха със странен висок индивид със строг костюм и черно дипломатическо куфарче. Очевидно колега от друго издание, изтървал на косъм ексклузива. В изненадващ и за самия него пристъп на човещинка Snake му сподели в движение: "Не си губи времето, не дава интервюта".

G-Man: Абе не съм дошъл за това, младежи. Стана лек гаф в централата и объркахме тази кула с една цитадела. Та идвам да кажа на нещастника, който по погрешка вкарахме в играта, че вече може спокойно да си говори и трябва да ми върне лоста преди да ми го е наъпгрейдвал с невинни миниъни. Тя добре, че Аликс се усети, че тоя е с една идея по-бронирани от предвиденото, че иначе съдбата на вселената отиваше по дяволите. Пък и трябваше да местим сетовете от Гара Искър в Симитли, че да е по-фентъзи. От отдел човешки ресурси ще ги избия всичките, заклевам се. Но да не ви губя времето. И без това пак ще се видим в Епизод Две...

Откроява се 7

По-добра от:

Bard's Tale

По-зле от:

Dungeon Keeper

Визия: 8
Крайно приятна, пъстра и колоритна визуално игра. Не е второто пришествие обаче, тъй като имаме забележки към ефектите, клипинга и текстурите.
Звук: 7
Забавен и адекватен войсактинг (където го има), но писваща музика.
Геймплей: 6
Твърде неориентирана, с практическа липса на сюжет и главен герой, който а-ха да каже нещо, ама си остава безличен чак до края. Повтаряемост на ситуациите.
Хаос: 9
Ако щеш вярвай, но една простичка карта щеше да вдигне общата оценка на играта с поне единица. Безумно лутане и размотаване.

You Are Empty

▶ PC

от: **SHRAiK**

Жанр: **FPS** Производител: **1C Company** Разпространител: **Digital Spray Studios**
Сайт: **www.youareempty.com** Изисквания: **CPU 2 GHz, RAM 512 MB, GPU 5600/9600**

Харошая, МАЛОУМНАЯ, игрушка.

На батко празната малоумна игрица!

Да го духат всички дълбокомъдрени комплексни RPG-та с "десетките мили реално игрово пространство" и "тоновете опции за кастомизация". Майната им на куестовете и адвенчърите с "най-великата история, създавана някога". Аре у лево търд-търсъните с "невероятните ефекти", "булет-тайминги" и озвучаващата ги плеяда холивудски актьори. Да мрат в кофите всичките там хибриди, дето най-нагло ще ми преливат през 3-4 жанра и ще ми се правят на велики. Птичият грип да ги тръшне и FPS-ите от новото поколение, с ужасно-тежките им енджини, дето и на компютрите в НАСА не могат да ги подкарат с над 20 кадъра.

Въпреки че гореспоменатите жанрове всъщност са ми до болка любими, тия дни мразя всичко и всички. Защото по цели нощи не мога да спя от жега, будя се разплут като парцал, цепи ме главата, а дори на 14-я етаж с три отворени прозореца цари подтискащо безветрие. Мързи ме да правя каквото и да било, мързи ме да мисля, мързи ме да дишам, мамка му. Съвсем не на шега искам чисто и просто да убия някой. И след това да стоя над трупа, да се смея истерично и да го ритам в главата. Искам просто малко адреналин, малко живец в тоя проклет мор. Обаче отпуската е далече, морето и планината също, а ангажиментите са десетки, стотици.

Ето в такива моменти благославям Всевишния, че все още има хора, които правят такива приятно-малоумни игри като **You Are Empty**. Защото това заглавие е истинският спасител от жегата, апатията, скуката и мързела.

История ли чух?

Каква история бе, младеж, май и теб те е понапекло, а? Нали ти обяснявам, че **You Are Empty** е проста като гъбена чорба и аз тъкмо затова си я харесвам. Добре де, история има и колкото и долнопробна да е тя на пръв поглед, именно тук е и огромната изненада в играта. Първо две думи за сюжета.

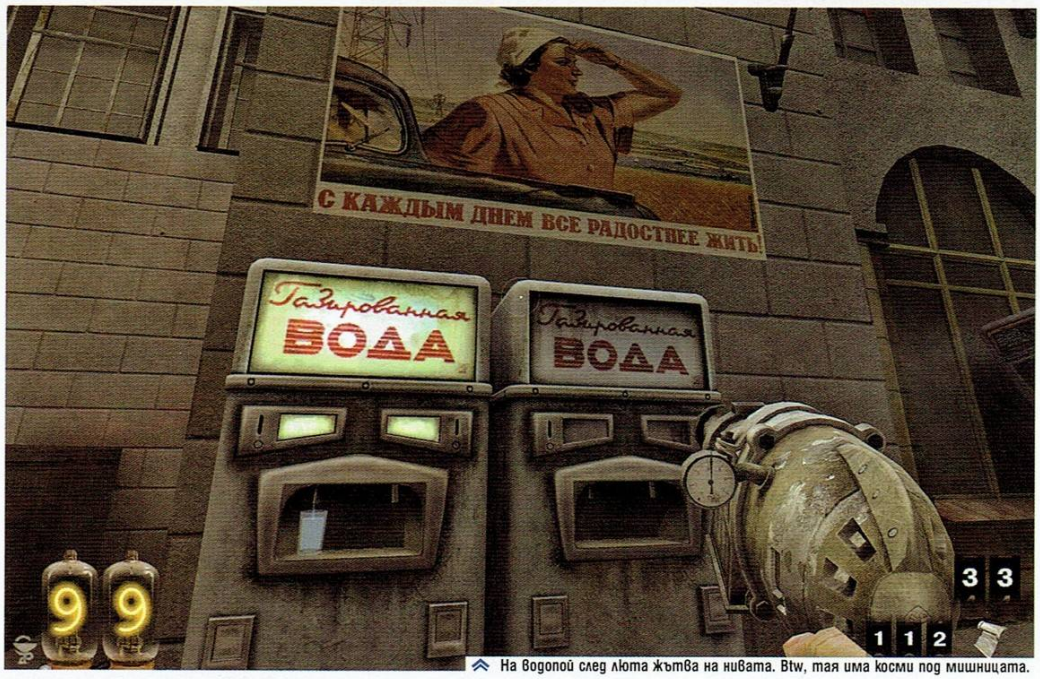
50-те години на миналия век. Втората Световна тъкмо е свършила. СССР цъфти и връзва. На Сталин мустаките растат буйно като житните класове в необятните руски поля, подрязвани с вездесъщия колхознически сърп на вечно трудещите се и вярващи в равенството и необятната сила на петилетката граждани. Дотук с исторически-достоверната обстановка, защото **You Are Empty** всъщност се развива в един алтернативен СССР отпреди шестдесетина години. Доста по-мрачен и антиутопичен. Водещи руски учени провеждат титаничен експеримент за промяна на човешката физиология и интелект с цел създаване на суперхора, които да разпространят ценностите на болшевизма по целия свят. Разбира се, осират се могъщо, болшинството от хомосапиенсите се превръщат в безмозъчни мутанти, а останалите измират. Ти имаш невероятния късмет да си прекарал доста време в болница след тежка катастрофа, гипсиран и бинтован от главата до петите, вследствие на което си останал невредим. Приемаме с усмивка леката препратка към **Денят на трифидите** на големия Джон Уиндъм и преминаваме нататък. Историята ще научаваш по два начина. Първият е чрез намирането на изоставени бележки от най-различни хора, писани дни преди трагедията. Елементарен метод, ама върши работа. Вторият е свързан с едни прекрасни и доста дълги филмчета, които са големият коз на играта. Става дума за силно утопични анимации с убити цветове (с изключение на червеното), които освен че съдържат в себе си солидна документална стойност (реални и много интересни кадри от комунистически СССР по времето на Сталин, такива от Втората световна война), в същото време са и изключително арт. Те определено придават смисъл на иначе тъпата като гъдулка история и честно казано единствената ми забележка е, че можеше да са малко повече. Последните две са направо зверски. Фаворит ми е предпоследната със смачкването на мухата и вездесъщото число 0, което вероятно е и препратка към "празнотата" в заглавието. За съжаление другата възможна алегория с нулата, както се сещаш, е че **You are Empty** е куха като тракийска гробница след иманярски набег.

В тези анимации май имаме и намигване към **Sin City**, защото въпреки почти черно-бялата гама, кръвта си е съвсем стряскащо алено-червена, а и има един зъл пич с много култово червено куфарче. Финалната анимация е шедьовър, като стартира с едноминутна ретроспекция на целия ти път до финала (връщане назад вкъщи преди катастрофата през всички нива, за по-малко от минута – брутално) и смесва впоследствие събития от 60-те години до днес. В тях ще видиш Хрушчов, Юри Гагарин, Брежнев, Фидел Кастро, Кенеди, Буш, Путин и дори срутващите се кули-близнаци в Ню Йорк на 11 септември 2001 г. Оценка отличен.

Какво е чувството да си Празен?

Ако случайно си се пообъркал от горните слова за ретроспекции шедьоври, елитарни арт анимации и политически-коректни моменти от

Тия са най-големите симпатяги в играта щото ти дават пушката и съответно муниции за нея.



На водопой след люта жътва на нивата. Btw, тая има косми под мишницата.

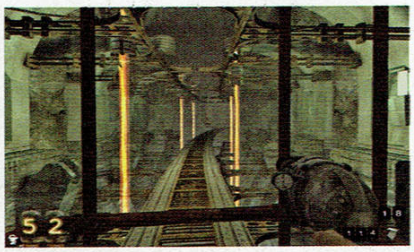
най-новата световна история, бързам да те успокоя. Играта е чистокръвен малоумен FPS от най-елементарните, тотално скриптиран (тоест с изцяло праволинеен геймплей), който кефи основно заради атмосферата, яките нива, музиката и някои от оръжията и противниците. Същевременно страда и от редица проблеми, които може и да не те откажат от нея, но и никога няма да я доближат до колосите в жанра. Като споменах за тях, бързам да ти разкажа, че в много отношения **You Are Empty** прилича на заглавия като **Painkiller**, **Serious Sam** и уникалната класика **Redneck Rampage**. За съжаление е категорично по-слаба и от трите и е взела по-скоро лошите им страни. Например руското дете-идиотче е откраднало от **Painkiller** няколко идейни нива (лудницата, операта; оставаше само да видя и огромен заледен мост, ебати), но не е взело бруталната ѝ скорост и великите ѝ оръжия и физика. Посеркото в **You Are Empty** е ужасно тромав. Това е една от причините играта да ме вбесява най-много. Не стига че е бавен, ами и оръжията също са тромави и презареждат невероятно флегматично. Отделно от това болшевикът е награден с прекрасен скок и човек наистина може само да съжалява, че това не е комбинирано с по-висока скорост на придвижване. От **Serious Sam** заемките са най-вече по отношение на противниците и геймплея. А именно – гадовете са умни точно колкото в **Сериозния**. Може и по-тъпи да са. На места присъства и много дразнещата опция копеленцата да ти скочат едва след като изпиеш колбата кръв, която е на 10см от теб, но не и преди това (между другото медикитът тук е шише с чист медицински спирт в него! Браво бе, *Digital Spray Studios*, вярно, че сте руснаци, ма то това вашето минава всякакви граници на алкохолизъм). Ако я подминеш без да я изпиеш, може и да не излязат. Само на места е така, но въпреки това е тъпо. Броня няма, което е още по-тъпо. Щеше поне малко да разчупи геймплея. Също така липсват прекрасните и адски функционални ранички с муниции от **Serious Sam**. На максималната трудност, на която играх, патроните са много кът. И съответно трябва задължително да знаеш къде точно си убил всяко говедо в играта, за да ходиш след това да му прибереш муниициите. Ама като свитнеш 15-на, става малко сложничко да помниш кой къде се е споминал с твоя помощ. И тогава влизаш в ролята на парцалив иманяр и почваш да преравяш нивата сантиметър по сантиметър, да не би да изпуснеш нещо. А това вече е досадно!

Приликите с **Redneck Rampage** се отнасят най-вече до забавното ниво във фермата, неадекватния дядка с двуцевката, пиянските препратки (освен споменатия вече спирт тук няма гранати, ами коктейли Молотов) и цялостното усещане за блажено малоумие по време на игра. Но пък го няма хуморът от горната класика.

Vision distance-ът е доста добър и въпреки че не взима кой знае какво пряко участие в геймплея (поне до намирането на снайпера), все пак радва да виждаш надалече. *Физиката* не е Havoc, но въпреки че е далече от първенците в жанра, все пак присъства. Пробвай да гръмнеш отблизо някой в лицето с алтернативната стрелба на пушката и ще видиш за какво ти говоря. Едно фенерче ако бяха сложили обаче, цена нямаше да имат, че се изкьоравих да диря спирт по улуците. *Клипинг*? Има, не се притеснявай. Кръв също има, ама умерено. Няма разчленявания, няма пръсканя на глави. Домързяло ги е явно. Да, ама малко е странно да стреляш с нейлгън по някой, да му надупчиш цялата глава с пирони и после като го погледнеш отблизо, да е с физиономията на спящ руски хубавец-пияндурин. Някак не става. Дори на максимална трудност има прекалено много аптечки по нивата, така де, спирт, трябва да го понамалят с някой следващ пач. *Интерфейсът* върши добра работа.

Един много полезен съвет: недей да чупиш хилядите щайги и сандъчета в

Двама от по-безумните противници. Едните мучат, другият грухти. Ти правиш хедшотове и цвилиш. Какофонията е пълна.



играта, защото в тях няма НИЩО. Ей, не е истина колко време изгубих да ги троша. Бахти тъпнята. Само в най-големите сандъци към края, които приличат на ковчези, има кръв. Това ме подсеща, че *интерактивността* е отчайваща. Освен споменатите щайги и някоя и друга стъклена повърхност (да се чете като "джам"), трудно ще си взаимодействаш с околната среда по някакъв начин. Определено би трябвало в екшън от 2007-ма, когато стреляш по лампата, тя да изгасва и дори евентуално да се чупи.

Празни нива, звуци, оръжия, противници и др.

Един от плюсовете на играта е *атмосферата*. Усещането, което изпитваш, докато играеш. Приятно е, особено е. Въпреки разните заемки от други заглавия, **You Are Empty** все пак съумява да изгради свой собствен достоверен свят. Дори не съм сигурен дали можем да говорим за едно постоянно присъстващо чувство, а по-скоро за отделни моменти, които се помнят. Например още се сещам как се стреснах в тунелите на метростанция Минская. Промъквам се аз в посока линията и изведнъж с адски рев изскача огромен горящ влак, съпътстван от някакъв черен пушек тип **Lost**, и просто изчезва в другия тунел. Никакво отношение нямаше към геймплея, но за сметка на това придаде достоверност на този полудял подземен свят. Цялото ниво в гарите на метрото беше бая забавно, да не говорим, че едната гара се казваше Курская. Изобщо *нивата* не са никак лоши. Полусрутените фабрики. Разрушеният град с киното. Гигантските вентилатори. Покривите с огромната петолъчка далече на хоризонта. Яко. Приятно разчупени са и пасват много добре на общата картина. Не съм ходил в Русия, не знам дали съответстват на някои местности в Санкт Петербург и Москва, но имам такива подозрения.

Противниците са разнообразни и въпреки вроденото им малоумие, радват. Някои дори са адски оригинални като хвърчащите копелета с перката, които много ми тровиха живота. Или пък говедото, дето хвърля металните капаци на канализацията по теб! Разбира се, нека не забравяме и най-големите и здрави кокошки в игра изобщо (слава Богу не са глигани). Сигурно са поне три метра и са неприятно бързи. Истинска напаст, ей. Голям майтап, ама ако те клъвнат, няма да ти е толкова смешно.

Веднага щом те видят, почти всички гадове в играта се нахвърлят върху теб с невероятна скорост, дори и да изглеждат бавни! Това си е своего рода олимпийски идиотизъм и освен това е нож с две остриета. От една страна е дразнещо, защото ти си твърде муден и маймуните винаги те достигат рано или късно. От друга имаш хубав скок, с който можеш да избегнеш 2-3 удара и в същото време винаги ще се стремиш към фаталния удар в десятката. Директният хедшот е много важен, защото ако си с по-бавно оръжие и не очистиш тварта с първите два патрона, докато изстреляш трети, вече ще си изял солидна доза демидж. Така че има и известен момент на тайминг.

Не съм доволен от *оръжията* обаче. Общо 9, повечето с алтернативен режим. Гаечен ключ, Пистолет, Помпа, Нейлгън, Пушка, Минигън, Молотов, Снайпер, Електрик гън. От тях има само 3, за които си заслужава да говорим. Пушката е великолепна, най-силното оръжие, добре, че я има. Електрик гънът е бърз и доста мощен. Минигънът е най-бързото оръжие, но е с много голям откат. Като цяло на уепъните им липсва чувство за мощ, което ги прави твърде виртуални.

За *музиката* и *озвучаването* мога да кажа само добри думи. Саундтракът е приятен и надъхващ. Можеше малко по-често да се включват парчетата, но хайде от нас да мине.

Ембиънт фонът става все по-як с напредване през нивата. Повечето противници имат собствен специфичен рев и по това ще можеш да познаеш какво те дебне още преди да си го видял. Стар прийом, ама читав. Добри думи и по отношение на *оптимизацията*. Това е най-леката игра, която съм виждал от **Half Life 2** насам. Съответно и *графиката* е постничка (с изключение на яките експлозии). Няма кой знае какви ефекти и визуални прелести, но въпреки това **You Are Empty** не е грозна. Как са го постигнали ли? Ами прекрасни текстури. За разлика от графиката, въпросните са великолепни – много детайлни и изпипани. Те определено спасяват положението, защото иначе ситуацията щеше да стане плачевна. Като за първа версия бъговете са доста малко. Незнайно защо в последните 2-3 нива от играта бях изхвърлен в **Windows**-а пет пъти. Не съм имал никакви други проблеми и съответно не съм слагал пача за звука от официалния сайт, тъй-като всичко беше наред при мен.

Безпристрастната равносметка определено наклонява везните в полза на **You Are Empty**. Въпреки някои от проблемите, играта е приятна и ме разтоварва в момент, в който имах нужда от това. От нея лъха някакво умилително малоумие, което всъщност е забавно. Пък и ще видиш най-якия курсор в основно меню за всички времена.

Откроява се

7

По-добра от:

Call of Juarez

По-зле от:

Painkiller

Визия: 7
Слаба графика. Чудесни текстури. Комбинацията от двете прави визията поносима, но нищо повече.

Звук: 8
Много добра музика и звуци. Кофти озвучаване на персонажите.

Геймплей: 7
Като цяло приличен, но леко муден. Липсва копче за тичане. Да знаеш, че спирта се чупи, щото е в шише. Внимавай по какво гърмиш с проклетия нейлгън ок?

Кокошки: 10
Сила са ей!

Ninja Gaiden Sigma

PS3

от: **Koralsky**

Жанр: **Action** Производител: **Team Ninja** Разпространител: **Tecmo**
Сайт: **www.ninjagaidengame.com/ninjaGaiden/**

Голям, злобен и още по-красив

Lara who?

Наистина големите игри, приятелю, остават големи, независимо от платформата и епохата. Има случаи обаче, в които едно наистина голямо заглавие бива окастрено от епохата, до степен, която оставя големината му единствено в спомените ни. Софтуерните продукти, изпреварили времето си обаче, почти винаги остават незасегнати от темпоралните процеси. Предполагам ти е ясно, че **Ninja Gaiden** е от втория вид. Защото, дори преправена за конзола от нова генерация три години след своя официален 3D старт, тя остава един от най-добрите екшъни от трето лице с безапелационно най-добрата бойна система до момента.

За Тролейбусите – с любов

Безстрашният нинджа *Рио Хаябуса* отново е главно действащо лице в *PS3* римейка на *Xbox* класиката. И отново оре като добре напоен млад бивол скромна добруджанска нивица. Отново ще попаднеш в леко безумна Нинджа приказка, в която дори *Майкъл Дудиков* би изглеждал като сериозен актьор. А ти, ако не се хванеш сериозно в ръце и не разгадаеш иначе простичкия геймплеен механизъм, ще се превърнеш в Куче-Нинжа (че и в касичка), много бързо. Независимо от хилядите оплаквания на фенове и обикновени потребители, че **Ninja Gaiden** е твърде трудна игра, *Томонобу Итагаки* и компания не са си помръднали пръста в посока намаляване на трудността. За радост на хората, които разбират от гейминг. Защото в момента, в който започнеш да нацелваш правилния тайминг и се научиш да използваш блокирането по предназначение, ще осъзнаеш, че именно трудността е един от един от важните елементи, превръщащи **Ninja Gaiden** в толкова голяма игра. Защото дори и след три години продължава да бъде свежа, като току що изцеден добре узрял портокал. Наред с осезаемия графичен ъпгрейд, *Team Ninja* са прибавили и маса допълнения към почти перфектния пакет, който представляваше **Black** едишънът на **Ninja Gaiden**, превръщащи пълната цена на **Sigma** в напълно заслужен *"данък"*, дори и за изиграли *Xbox* версиите. В новото издание играчът получава възможността да види колко остра е брадвата на блондито *Рейчъл*, която се появяваше в кът-сцените на **Ninja Gaiden** и **Ninja Gaiden Black**. Въпреки че усещането в никакъв случай не е съпоставимо с това да колиш и бесиш с *Рио*, самата опция да упражняваш контрол над съвсем различен персонаж е огромен плюс. Ще прибавя и още един, състоящ се в корено различния начин на игра, който предлага бавничката, но доста мощна русокоса мома. И още един – циците ѝ. Няма такива бубис приятелю – абсолютният женски вариант на *Конан Варварина* (*Червената Соня, демек? – бел. Snake*). Освен, че влизаш под кожата на *Рейчъл*, тя участва и много повече кът-сцени, превръщащи иначе фриволното стори в една малко по-завършена приказка. Ще получиш също достъп до нови или леко променени локации и някои нови противници. Приятно впечатление би ти направил и моментът, в който иначе прекрасната CG сцена от *Xbox* изданието, в която *Рио* влизаше в схватка с *Дуко*, е заменена с напълно играема битка с последния. В този момента от играта не можеш да го победиш, независимо от бойните си умения, но подобен завой прави приятно впечатление, показвайки желанието на *Team Ninja* да предоставят колкото се може по-обогатен и различен продукт. Дребни промени също са насочени в посока шлифоване на почти съвършения геймплей. Например вече не е необходимо да помпаш бутон, за да може *Рио* да върви по вода. Трябва единствено да го придвижваш към избраната посока с аналоговия стик. Това всъщност е адски правилна промяна, тъй като при първата ми сериозна игра на **NG** преди години, дори не успях да разбера как точно се прави номерът. А със сигурност не съм и единствен. Нещо, което е останало непроменено, е камерата. Която на места обича да си прави лоши шеги с играещия, но пък от друга страна и крайните мнения на някои западни колеги не са съвсем точни.

Ninja Gaiden Sigma за *PLAYSTATION 3* е най-добрият вариант на един от най-френетичните екшъни за всички времена. Много красивата графика (1080p при 60 кадъра за секунда) и най-вече неостаряващият геймплей доказват по красноречив начин, че в уводните ми думи се крие поне капка истинност. Намери и изиграй. А след това и преиграй. Ако ти остане време, можеш и да ни благодариш.

Шедьовър **9**

По-добра от:

Ninja Gaiden Black

На нивото на:

Devil May Cry 3

Визия: 9
Хбох-ския сет определено личи , но визуалният ъпгрейд е повече от приличен.

Звук: 9
Правилен. Много правилен.

Геймплей: 9
Безкрайно прецизна бойна система. За бутоно-помпачите любов няма...

Време: 9
Не само не остарява, ами се и разхубавява.

Tenchu Z

▶ X360

от: **doomy**

Жанр: **TPS със стелт елементи** Производител: **From Software** Разпространител: **Microsoft Studios**
Сайт: **www.microsoft.com/xbox/tenchuz/**

Нинджа да не бях...

Tenchu серията е сред пионерите в стелт-екшън жанра. Поне що се отнася до нинджите като фокус на вниманието, тъй като средновековни крадци и Сам Фишъровци си имаме вече. Логично бе поредицата да получи и своя нексткджен наследник. Е, адекватен ли беше скокът между генерациите? Ми ся ше видим, нали за това сме се събрали...

Path of the ninja

Историята в **Tenchu Z** е семпла, стандартна и практически излишна. Което на фона на старите части си е крачка назад, откъдето и да го погледнеш. Ти си част от нинджа-клана Азуми, като заедно с другарите си ще трябва да прочистваш малка династия от различни вредители. Катаната ти ще посече тирани, владетели, чуждестранни натрапници, палави монаси (не, *трябва* да видиш кът-сцената с шапкаря, гонещ девиците, няма такъв смях), алчни търговци, трафиканти на оръжия и какви ли още не паразити. Наред с мисиите тип *елиминирай*, има и такива, изискващи малко по-специален подход. Например да откриеш определен брой бомби, пръснати из произволно селце, да преминеш от точка А до точка Б незабелязан, да преследваш даден мрачен субект, за да разбереш плановете му, или да откраднеш *нещо*. В общи линии задачите са разнообразни, въпреки че повечето се свеждат до убиването на *шефа* и рядко се стига до нещо различно от директния подход. Но лошо няма. Самият сценарий се развива с течение на мисиите, намесват се други нинджа-кланове, малко интрижка, но нищо амбициращо избягването на start-бутона при кът сценките.

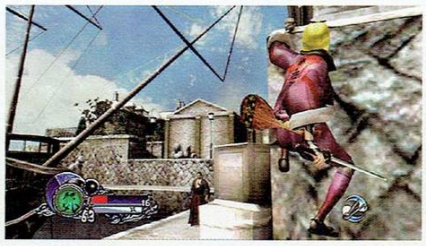
В началото на играта идва генерирането на персонаж. Нещо ново за поредицата, тъй като в старите части просто избираше някой от наличните главни герои. Опциите са малко, а по дебилизъм на лицевото моделиране **Tenchu Z** е достоен конкурент на **Oblivion**. Демек – моделите са *ужасяващи*. Преди всяка мисия ще попадаш в генералния щаб на Азуми клана, състоящ се от магазинче, къщурка и локвичка (в която с Бакалов обичаме да си чипкаме нинджите; това нали не го написах?). Ама така е, тъмното обществото не трябва да се набива на очи. Мисиите се раздават от добре познатия ни Рикимару, който с Главния еднолично оприличихме на кино-легендата Тоширо Мифуне, `щото е сила. В магазинчето пък ще можеш да закупуваш предмети, дрешки и умения, които да екипираш, съобразявайки се с предстоящото ниво. Отново – все неща, познати ни от останалите **Tenchu**-та.

Ask a ninja

За незапознатите, **Tenchu Z** е типичен търд търсън екшън – търчиш, подскачаш и трепеш. Бойната система е адски неадекватна, но при положение, че заглавието се осланя предимно на stealth kill-овете, е добре така да си изиграеш картите, че изобщо да не стигаш до нея. Въпросните убийства са солта на **Tenchu** поредицата и действително са реализирани брутално и тук. Става дума за издебване на противника, който дорде осъзнае какво се случва, вече ще е напоил околните текстури с кръвта си. Разнообразието от убийства хич не е малко и с кеф ще се насладиш на всяко едно от тях. Фаворитни са ни скоците, разсичащи гадта почти наполовина, придърпването за ръката и прерязването на гърлото, когато си се каширал зад някой ъгъл, както и епичното промушване на паравана, зад който си зърнал силуета на някой пазач. Бързи, кървави, агресивни и красиви – такива са убийствата в **Tenchu Z**.

Стелт елементът също е реализиран сравнително добре, като изключим изкуствения интелект, за който ще спомена след малко. Можеш да минеш мисии без изобщо да извадиш катаната си за нещо различно от stealth kill. А преборвайки нивата по този начин, печелиш и повече парички, което би трябвало да те амбицира и да пробуди нинджата в теб (да не говорим, че и ачийвмънти валят). Левъл дизайнът не е никак лош, въпреки че самите локации се повтарят. Винаги има къде да се прикриеш, винаги има покрив, на който можеш да

Висенето от тавани е забавно, особено в коопа.



Културия "параванен" stealth kill, споменат в статията.

се покатериш със скок или куката си, докато нещата се поуспокоят.

Уменията биват три вида: комбота, тъмни изкуства и ултимативни изкуства. След като закупиш даден скил, трябва да го байнднеш към определена комбинация от бутони. Въпросните са елементарни, но когато стане напечено, рядко може да уцелиш правилния тайминг и ще се окаже, че опитваш да направиш някоя хватка от кеча (няма майтап, провери Fang комбото), вместо да заслепиш врага и да се разкараш от полезрението му, избягвайки прекия сблъсък. Има каскади, които така и не успях да изпълня (като ходенето по стени и засичането на врага по звуците, които издава), при все, че правя всичко като по учебник, ама явно не съм си пил нинджа-сокчетата като малък.

Предметите са доста разнообразни. Освен стандартните поушъни, има и редица атрибути за отвличане на вниманието, димки, които да прикрият следите ти, когато се наложи да бягаш от преследвачи, различни капани, бомбички, отрови, шурикени и какво ли още не. Инвентарът ти е ограничен, тъй че трябва наистина добре да прецениш какво ще пъхнеш в кимоното си преди всяка мисия. В този ред на мисли – идея си нямам къде си държат айтъмите нашите хубавци с Бакалов, тъй като предимно движим по бельо...

Дрешките, които привидно са доста детински елемент от играта, всъщност са един от най-забавните ѝ компоненти. Разнообразието наистина е огромно като, оставяйки настрана дебилните аксесоари (нинджа с цайси и рогца виждал ли си? Епа ела ме виж!), можеш да си направиш брутален персонаж с облеклата, отключвани след десетина мисии соло игра. Да не говорим, че една маска решава проблема с лицевите анимации.

The fall of the ninja

За съжаление обаче, общата картинка в **Tenchu Z** хич не е хубава. Въпреки разнообразието от мисии, предмети и умения, техническата реализация, бъговете и изкуствения интелект спъват доста сериозно заглавието.

Алгоритъмът, по който се движат гадовете, е ужасен! Остави това, че поведението им е строго скриптирано, принципно в почти всеки представител на жанра е така. Реакциите им обаче са толкова неадекватни, че на места бях на път да си строша пада в нервен изблик, причинен от поредния рестарт на мисия. Което, отчитайки факта, че след десетина часа, прекарани с **Rayman Raving Rabbids**, не съм стигал до подобни фриволия, си е цяло постижение за **Tenchu**-то и може спокойно да се отчете като плюс. Най-лошото в случая е, че колкото и време да отделиш, планирайки следващия си ход, все ще се намери нещо, което да го осере, дори и да е изчислен до стотна и милиметър. Тъй че стелт елементът на моменти отива по дяволите и просто ще се мяташ озверено към даден гад, без да ти пука за последиците.

Няколко думи и за бъговете. Всъщност само една – много! Бойната система вече споменах, че е в гъза, но не мога да не обърна внимание на начина, по който се изпълняват сериите от удари, които винаги завършват в някоя стена или цивилен. Предметите не винаги вършат работата си, стелт убийствата не винаги се получават... изобщо азиатски хорър, ама без малолетни дългокоси момиченца.

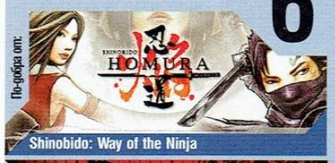
Най-големият проблем на **Tenchu Z** обаче е визията, няма две мнения по въпроса. Просто не може да пласираш подобна игра като некст-джен заглавие, да ѝ лепнеш една цена от 100+ лева и да очакваш хората да ти благодарят за доброто дело. Не ме разбирай погрешно, графиката рядко е решаващ фактор за качествата на дадено заглавие, дори и в наши дни, когато де що има разработчик все се чуди как да го извади по-голям (енджин). Просто е гадно, когато видиш игра с потенциал, изглеждаща по *този* начин. Стресиращо нискодетайлни персонажи, кофти текстурирана околна среда и специални ефекти, които по-скоро ще те разсмеят, отколкото впечатлят.

It's raining ninjas, halleluiah!

И въпреки всичко **Tenchu Z** не може да се определи като "боклук", при все лошата техническа реализация, бъговете и почти дословното копиране на предшествениците. Успява да изплува и над нивото на посредствеността, благодарение на малкото си, но силни качества. Бруталността на стелт-убийствата, разнообразието от предмети и умения, както и един доста приятен момент, при който след дълга серия от убийства катаната и дрешките ти стават пропити с кръв, в следствие, на което пазачите вече те усещат и по миризмата, съумяват да вдигнат крайната оценка. Ще си позволя да цитирам един западен колега (без дори да го питам, представяш ли си...), който каза по повод **Tenchu Z:** *"нинджите имат способността да превърнат една ужасяваща игра в нещо повече, а една нелоша игра в наистина заслужаващо си заглавие"*. Въпреки че той с лека ръка постави тук разглежданото **Tenchu** във втората категория, аз не бих стигнал дотам да ти го препоръчвам силно. Просто прецени дали си готов да преглътнеш негативите. Защото след тях идва далеч по-приятното питие.

Добра **6**

По-добра от:



Shinobido: Way of the Ninja

По-зле от:

Tenchu: Fatal Shadows

Визия: 4
Алоооооу! Дал съм 1000 лева за тая конзола. Ако исках привиъс джен графика, щях да измуфтя Бакалов за PS2-то му. Излагате се...
Звук: 6
Писваща музика, умерено поносим войсактинг, но приятни звукови ефекти.
Геймплей: 7
Бъгове, лош изкуствен интелект и леко еднообразие при мисиите. Въпреки това играта е брутална, динамична и забавлява, както ще се убедиш сам.
Кооперативен режим: 8
При все, че повечето приятни елементи от сингъла липсват при коопа, преживяването е коренно различно.

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

- PC
- PS3
- X360
- Wii
- PSP

от: **MrAK**

Жанр: **Stealth Action** Производител: **GRIN** Разпространител: **Ubisoft**
Сайт: **www.ghostrecon.us.ubi.com/graw2/** Изисквания: **CPU 2GHz, RAM 1GB, GPU 128MB с Shader 2 Model 2.0 поддръжка, HDD 5GB**

И ловците на духове няма да ти помогнат

За никого не е тайна колко много харесахме първия GRAW.

Тогава имаше какво да ни впечатли – една от първите зверски красиви игри за *X360*, начина, по който се задаваха командите, тактическата карта, която беше придобила нови измерения (буквално) в сравнение с предишните серии от поредицата, и не на последно място – индивидуалността на войниците ти, както и на техния лидер, който се явява и виртуалното ти алтер-его – капитан Мичъл. Последната игра, предизвикала подобни чувства, за която се сещаме, е **Star Wars Republic Commando**. Игра, в която войниците имат индивидуалност, собствени гласове, навици и поведение. Знаеш как ще реагира всеки на дадена заповед и след малко повечко игра знаеш кой къде да пратиш, за да ти свърши работа. Е, тук е същото. Което е добре, защото работа за вършене в **GRAW2** има много. И все е свързана с убиване.

Историята на играта те праща в не толкова далечната 2014-а година,

когато стената между САЩ и Мексико вече е построена, а група Мексикански бунтовници много сериозно искат да свалят правителството, което пък е лоялно на Щатите, и изобщо става някво мазало. Още по-голяма е драмата, когато въпросните лоши и брадати (но без тюрбани) типове се докопват до три ядрени бойни глави и ракети, с които могат да ги доставят до всяка точка на САЩ. В този момент се намесват правителствените сили и редом с тях – екипът "призраци", които, разбира се, официално не са там.

GRAW2 е от онзи вид тактически екшъни, които за съжаление стават все по-голяма рядкост.

Откакто започнаха да се правят по един аршин и за конзоли, и за PC, тази порода игри трябва да бъде вписана в червената книга. Всички знаете какво стана с последният **Rainbow Six**. Прекрасна игра, но онова "tactical" преди "shooter" при нея беше някак излишно. За щастие *GRIN*, под вещото ръководство на *Ubi*, са насочили силите си в правилна посока и чест им прави, че настоящият PC продукт е толкова далеч от *X360* версията, колкото може да бъде. Разбирай – по-бавен, по-напрегнат, по-мислещ и като цяло – по-тактически.

За да онагледим последното изречение, ще ти опишем как протича една мисия в **GRAW2**. В началото, разбира се, е брифингът – той започва обикновено с кадри от новини, част от които са документално заснети, други са CGI. За да има ташак, докато текат "сериозните" репортажи от случващото се в Мексико, отдолу тече така наречения news flash, в който могат да се забележат забавни новинки, като например тази за забавянето на новия **Prince of Persia**. След емисията обикновено ти обясняват в прав текст каква е ситуацията, кой е лошият и какво трябва да направиш. В текстово резюме получаваш инфо за тактика, зони, от които можеш да проникнеш, и евентуална очаквана съпротива. Да, точно така – зони. В **GRAW2** в повечето мисии ще можеш да избереш повече от една точка за десанта и от този избор ще зависи и придвижването ти нататък. След като прегледаш картата и данните, се мяташ на екрана с оборудването. В играта можеш да командваш екип от до четирима души, като всеки си има специалност – снайперист, сапьор или щурмовак. Освен своята екипировка, можеш да избираш и тази на подчинените си, отново от същият екран. Всяко оръжие си има някаква "тежест", а всеки войник някаква граница до колко може да носи, така че не разчитай, че ще можеш да натовариш всеки с по 2 базуки, карабина и лека картечница. Специализацията на хората ти наистина е строго индивидуална и ако не очакваш танкове по-добре не взимай сапьор, ами щурмовак.

След като избереш екипировката и зоната за влизане, идва ред на екшън частта. Локациите, на които ще водиш сражения, са доволно разнообразни – прашни градове с тесни улици и развалини, големи открити кариери и планински местности.

Излишно е да обясняваме, че всяка локация изисква различен подход и различна екипировка.

Имаш възможност за два основни начина на водене на битка. Единият е да отвориш тактическата карта, която показва от птичи поглед всички вече забелязани цели, както и положението на твоя екип. От тази карта можеш да дадеш индивидуални заповеди на всеки от войниците ти къде да се придвижи и какво да направи, както и да му задаваш и неограничен брой чекпойнти. С други думи можеш да пуснеш мини-армията си да обикаля цялата видима част на картата, като им нареди да се прикриват зад всеки ъгъл преди да продължат или да атакуват определена точка. Другият вариант е да тръгнеш с екипа си и да ги командваш в движение. Заповеди се дават бързо и лесно със средния бутон на мишката и можеш да ги насочваш както към отделен войник, така и към целия екип. По принцип добро решение е да се придвижваш бавно, като пуснеш двама напред да покриват евентуални точки, от които може да дойде опасност, и оставиш един човек да прикрива гърбовете ви. В някои мисии ще се сблъскаш с мобилна военна техника като танкове и вертолети и в този случай е много важно бързо да дадеш адекватни заповеди и за да не изгубиш екипа си, тъй като тези машини могат да бъдат унищожени само от войник с РПГ, а такива сте ти и максимум още един симпатяга. Който пък така и няма да се сети да атакува, ако не му дадеш изрична команда. В този

Интерфейсът указва положението на вече забелязаните врагове. Това са червените ромбчета в дясно.

ред на мисли – войниците ти те слушат безкористно и за съжаление не се сещат да се прикрият, ако си ги пратил насред огневата линия по погрешка. Просто залягат и стрелят, докато могат. Което май е единствената ни посериозна критика.

В някои мисии ще имаш възможност да ползваш подкрепления като артилерийски огън или въздушни атаки, в други ще имаш мобилна оръжейна със себе си, от която ще можеш да презареждаш или да сменяш оръжието си по всяко време. Това почти винаги е удачно, тъй като мисиите са разчупени и ако е трябвало да изринеш максимално бързо някой обект, е напълно възможно след това да се окажеш на перфектно място за снайперистки обстрел, а да нямаш снайпер или снайперист със себе си. Всички статични картечни гнезда могат да бъдат използвани както от теб, така и от подчинените ти, след като им бъде заповядано.

Така бавно, но сигурно, с много надничания иззад ъгли и прочистване отдалеч, газиш от чекпойнт на чекпойнт до зоната на изтегляне.

GRAW2 определено не достига бързината на повечето съвременни шутъри, но за сметка на това напрежението и потапянето в атмосферата, които носи, са несравними. Чувството на обреченост, страхът от фатална грешка и необходимата концентрация във всеки един момент са огромни.

Отдавна не се бяхме сблъсквали с такава игра – която да те потапя в атмосферата на войната по правилния начин.

Когато знаеш, че няма аптечки и куршумите убиват. Между другото играта приключва единствено при твоята смърт. Ако избият целия ти екип, можеш да довършиш и сам, но след това няколко мисии няма да можеш да използваш хората, които са били свалени в екшъна.

Мултиплейър частта е силно застъпена в **GRAW2** с цели 6 режима за мрежова игра, както и възможност за изиграване в кооператив на всички мисии от кампанията.

Графично играта представя най-доброто, което сме виждали от много време насам. Прекрасни експлозии, детайлни сгради, обекти, оръжия и войници, страхотен моушън кепчъринг. Ако имаш добър компютър ще се насладиш на падащите листа, когато куршум удари в короната на дървото, и на праха, който се вдига по улиците от стъпките на бягащия пред теб войник.

Звуците са каквито можем да очакваме – брутални с ясно изразена посока, така че винаги можеш да разбереш откъде стрелят лошите механикос. Войс актингът е на добро ниво, а съекипниците ти постоянно те подканят да им дадеш заповед, ако не си го сторил, и ти разясняват ситуацията с подвиквания за забелязани цели или когато презареждат.

Няма какво повече да ти обясняваме. Ако обичаш тактическите шутъри, навличай бойната екипировка и се хвърляй към улиците на Хуарез, войнико! Ще се видим някъде там. Или по-скоро няма. Ние сме призраци...

Шедьовър **9**

По-добра от:

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

По-зле от:

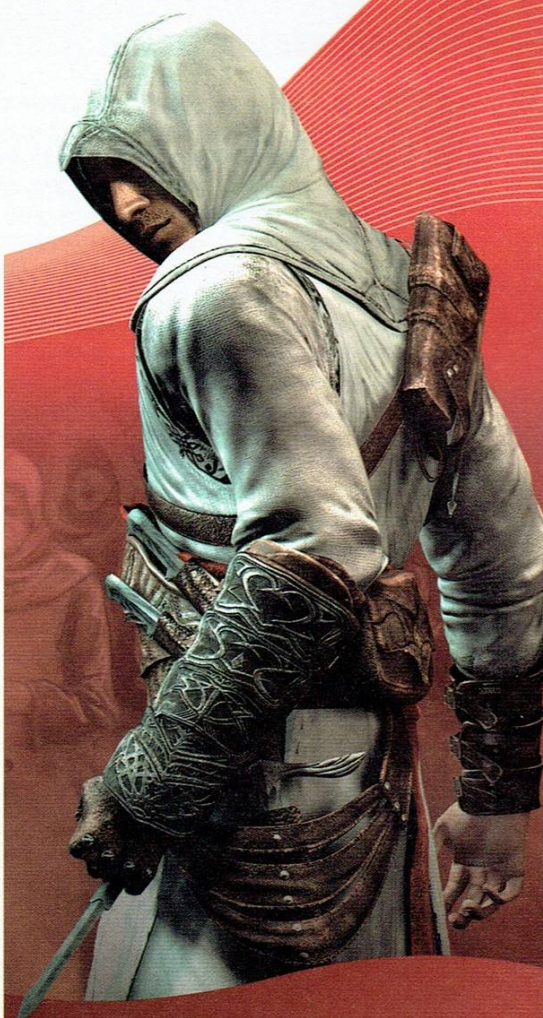
GRAW 3?

Визия: 10
Графично брилянтна.
Звук: 9
Единствено лекото еднообразие в репликите на войниците дразни.
Геймплей: 10
Зарибяващ, разчупен, напрегнат. Какво повече ти трябва?
ИИ: 8
Лошите отново са малко по-умни от твоите хора и се опитват да те заобиколят по фланговете. Също така се прикриват доста удачно.

UBISOFT

PROGRAMERS WANTED

We are looking for enthusiastic programmers to join us in our future adventures!



For more information, log on our website:
www.jobs.ubisoft.com

Асфалтовите ралита са едни от най-бързите и предизвикателни в играта.

Colin McRae Dirt

PC
PS3
X360

от: **MrAK**

Жанр: **racing** Производител: **Codemasters** Разпространител: **Codemasters**
Сайт: **www.codemasters.co.uk/dirt** Изисквания: **CPU 2,6GHz, RAM 1GB, VGA 256MB**

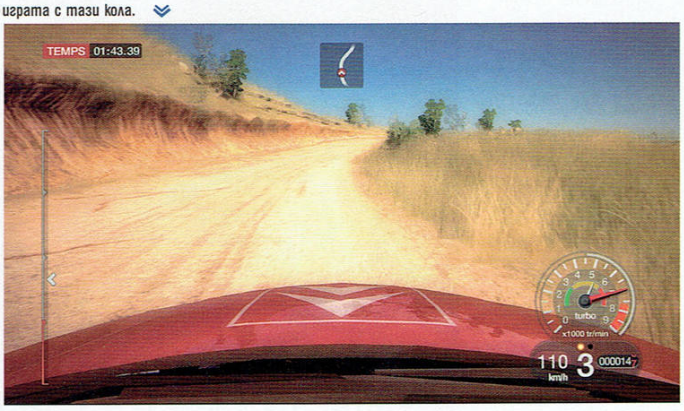
Време е да се поизцапаме

Не се минаха и две години, откакто се забавлявахме с **Colin McRae 2005**, и популярният рали симулатор се завърна. И – както подобава на нова серия – е по-лъскав и с по-големи претенции, че и с някои наистина сериозни промени по геймплея. Дали за добро, или за лошо – сам ще прецениш. Ние просто ще ти разкажем за какво става дума. Така че се отпусни, затегни колана и дай газ, за да разбереш струваше ли си новият **Colin McRae** чакането, или пак получаваме "старото сирене в нов пакет".

Ако се е случило така, че си изкарал последните десетина години на самотен остров, ще трябва да ти поясним, че **Colin McRae Rally** е една от най-дълго просъществувалите, а и най-успешни рали симулации в света на компютърните игри. Поредицата, наречена на, пък и правена със съдействието на прочутия шотландски шампион във WRC, се е доказвала неведнъж през годините като достоверна, динамична, прецизна и не на последно място – увлекателна рали симулация. При положение, че на пазара не е препълнено с подобни продукти (особено за PC, за конзоли излизат доста повече ралита), с нетърпение чакаме всяка следваща серия от **CMR**. Досега не сме оставали разочаровани, въпреки че имаше някои моменти, в които поредицата сякаш тръгваше надолу, по утъпкания път на аркадните рейсъри, но пък не можем да отречем, че нито една от **CMR** игрите не е достигала дъното.

Докато първите серии бяха ориентирани единствено и само към WRC, основната промяна, която поредицата претърпя през годините, е вкарването на различни дисциплини в по-актуалните части. В настоящия **Colin McRae Dirt** вече имаш възможност да се състезаваш и в локални рали шампионати, както и в съвсем различни дисциплини като Rallycross или Rally Raid. Всъщност в тази игра не просто имаш възможност да играеш в различни шампионати – ти *трябва* да го направиш. Кариерният режим е с пирамидална структура. Започваш от най-долу и се изкачваш през различните състезания до върха й. Всяко състезание ти носи точки и пари, а някои ти отключват бонус автомобили. Точките ти дават достъп до следващите надпревари в пирамидата, а с парите си купуваш автомобили и различни винили за тях. Всяко състезание можеш да минеш на 5 различни нива на трудност, като колкото по-висока е тя, толкова повече пари получаваш, ако завършиш на едно от първите три места.

Изглед отвътре. Забележи одометъра при уредите. Показва колко километра си изминал досега в играта с тази кола.



Различните дисциплини искат от играча различен стил на каране и това разчупва играта по един прекрасен начин. Самите те са следните:

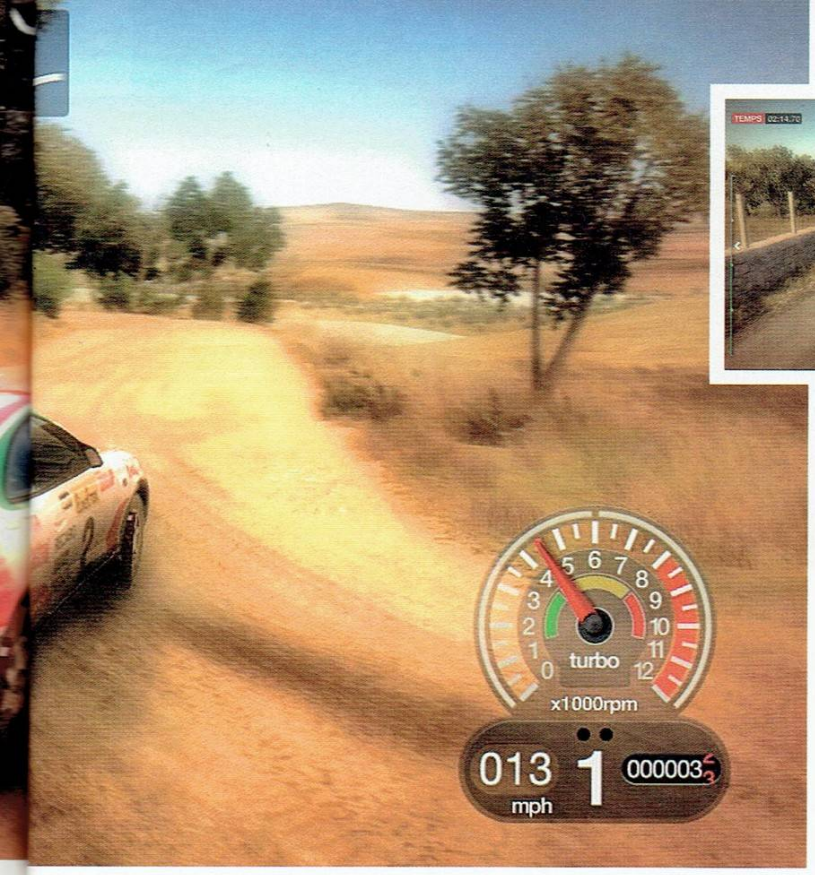
Rally – класическа рали отсечка. Шофьор и навигатор се борят срещу часовника. Есенцията на всяка част от **Colin McRae** игрите. Ралитата, на които ще можеш да караш, не са едно и две и настилките, с които ще се сблъскваш, също не страдат от еднообразие. От асфалтовите трасета в Япония през кална Англия до прашна Америка, всяко едно състезание ще иска от теб максимална концентрация и внимателно съобразяване с навигатора, който в тази част отново помага, вместо да пречи, както правеше в четворката, примерно.

Rallycross – състезание на закрита писта срещу противници, където настилката се сменя поне веднъж. Rallycross-ът е бързо и спиращо дъха надбягване, където ще трябва да внимаваш освен за себе си, и за околните автомобили, тъй като сблъсъкът с тях може да доведе до изхвърчане от трасето или фатална повреда. *Rally Raid* – надпревара по прашни пресечени трасета, където най-забавното е, че ще имаш възможност да покараш така любимия ни КамАЗ.

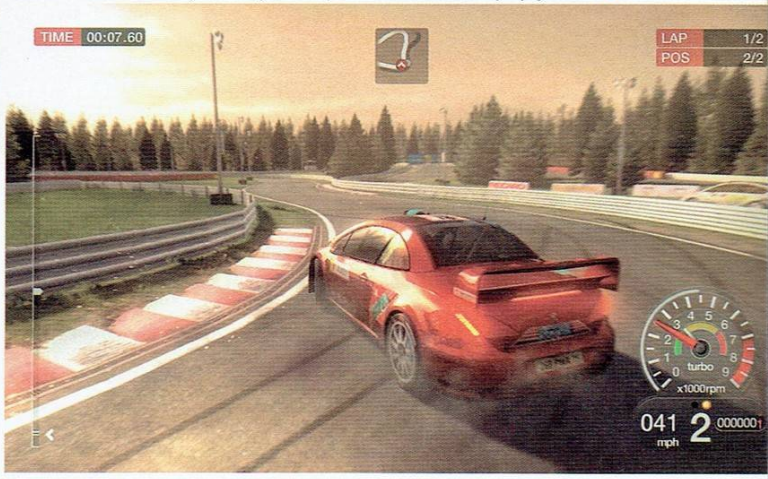
Crossover – познатите ни супер специални отсечки на ралитата. С други думи една отсечка, но на специално трасе, разделено на две писти, които се пресичат една с друга. Състезаваш се срещу един противник.

Hill Climb – състезания, много популярни в САЩ, но тук не особено познати. Става въпрос за отсечки във високите части на планините, където въздухът е разреден и това натоварва допълнително както шофьора, така и автомобила. В основата си много приличат на обикновени ралита, с тази уговорка, че автомобилите в Hill Climb-а са доста по-мощни и нямаш възможността да ползваш помощта на навигатор.

Последната дисциплина, с която ще се сблъскаш в **Dirt**, е *CORR* или *Championship Off Road Racing*. Тук вече става въпрос за сериозни оф



Пежо 307 на Crossover. Виждаш ли следите от гуми? Някой е минал оттук преди мен.



роуд състезания, където ще имаш възможността да караш мощни пикапи или самоубийствени бъгита. Този шампионат изобщо не е в духа на **CMR**, но му е простено, тъй като внася адски голяма динамичност и разнообразие в играта.

Преди всяко състезание ще можеш да се информираш подробно за трасето, на което ще караш, и възможните настройки по колата. Всъщност играта е много интерактивна и предлага помощ по всеки параметър – като започнем от подробното обяснение точно каква е настилката и каква следва да е стратегията при преодоляването на предстоящия етап, минем през състоянието на автомобила и стигнем до изричните обяснения при настройка на всяка една част от него. Можеш да пипаш практически всичко – двигател, окачване, трансмисия, диференциал – като отново всяка промяна се отразява сериозно на поведението ти на пътя. Отделено е специално внимание и на повредите по колата и последствията от тях. В **CMR Dirt** автомобилът е разделен на 9 "зони на поражение", които могат да се видят по всяко време, когато паузираш играта. В менюто ще видиш коя част доколко е повредена и можеш да си направиш извода как да караш така, че да я опазиш от по-нататъшно чупене. Не за друго, но потроши ли се сериозно, състезанието за теб приключва, при това – особено ефектно, обикновено с откъснати колела или сериозен пушек, издигащ се изпод капака на автомобила ти.

Като заговорихме за автомобили, в **Dirt** ще имаш възможност да караш 45 машини от различни класове, сред които вече споменатите камиони и бъгита. Естествено ще видиш съвременни 4x4 рали зверове и някои стари класики със задно предаване. Всеки автомобил може да бъде "променен" в няколко готови винила, за отключването на които обаче също трябва да даваш от изкараните с пот на чело пари, а при положение, че те (винилите) не носят промяна в поведението на колата, определено не си заслужава да се охарчваш, поне в началния етап на играта. После, като натрупаш състояние, маскирай возилото си както щеш.

Визуално **Colin McRae Dirt** надминава всякакви очаквания. Хардуерно също. В общия случай, ако можеш да я подкараш на висока детайлност, ще се насладиш на някои феноменални ефекти – пушеците, динамичната околна среда, листата на дърветата и тревичките, които се движат, изцяло 3D публиката, светлините и светлосенките, които пресъздават атмосферата на истинско рали. Не можем да ти опишем какво е чувството да летиш с над 90 по малко пътче в някаква гора по средата на деня. На моменти, когато излезеш от сенките, отражението на слънцето в топлия асфалт те заслепява по такъв начин, че за секунди губиш ориентация. Околната среда също е изцяло интерактивна, като единственото, което не успяхме да направим (за наше огромно съжаление), е да сгазим някой невинен фен от публиката (навици от **Carmageddon**, какво да правиш). Иначе знаци, помалки дървета, предпазни огради, че дори и тежките метални табели отстрани на пътя – всичко се чупи, огъва и мести. Както и автомобилът ти, впрочем. *Codemasters* издигат изкуството да изобразяват смъртта на метала до нови висоти с всяка следваща своя автомобилна игра. Тук е задължително да видите деформацията на ламарините, чупенето на стъклените части, разпадането на колите след няколко по-силни удара, изхвърчането на капаци или врати и изобщо цялото това пиршество на разрухата, което един невнимателен водач може да сътвори по пистата. Най-хубавото е, че както и в **ToCA**, при състезанията с повече от една обиколка частите си стоят на пътя или където са изхвърчали и се превръщат в пречка за играча при следващото преминаване. В **Dirt** се завръща и така любимата ни камера от вътрешността на автомобила, която обхваща таблото с волана и предницата. Освен нея има още четири варианта на изглед, така че всеки да може да си избере удобен за него.

Звукът е на абсолютното ниво, като не можем да не адмрираме отново навигатора, който със своите ясни и навременно подадени указания спасява по-голямата част от състезанията, в които участваш.

В заключение трябва да споменем, че с прекрасната си смес между аркада (особено на по-ниска трудност) и истинска рали симулация **Colin McRae Dirt** е перфектна игра както за начинаещи, така и за закоравели фенове на рали игрите. Така че впускай се смело в бензиновите изпарения. Няма да съжаляваш.

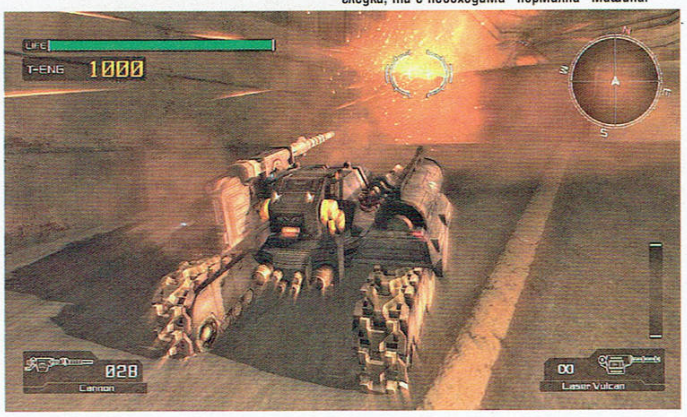
Отлична 8

По-добра от:
Colin Mcrae Rally 2005

По-зле от:
Richard Burns Rally

Визия: 10
Безкомпромисна! По-истинска от истинската. Само да не бяха тези изисквания.
Звук: 9
Цикльоркса музика, но перфектен навигатор и помощник в бокса.
Геймплей: 9
Не омръзва, разчупен и въпреки това достъпен за всички заради гъвкавостта в нивата на трудност.
ППП: 10
Такива ефектни катастрофи не можеш да видиш дори по улиците на София.

За да можеш да станеш свидетел на подобни гледки, ти е необходима "нормална" машина.



Lost Planet: Extreme Condition

▶ PC
▶ X360

от: **Koralsky**

Жанр: TPS Производител: Capcom Разпространител: Capcom
Сайт: www.lostplanet-thegame.com Изисквания: CPU Core 2 Duo, RAM 1,5 GB, поне 256 Mb видео, поддържащо Pixel Shader 3.0

Наистина екстремни условия

Половин година след като *Змийският език* на Главния ти разказа колко далече са от топлото *Capcom* с предозирано хайпнатия им хит за *Xbox 360* – **Lost Planet** – е време да видим дали температурите са се покачили в PC формата. Преди да се впусна в представяне на разликите между конзолната и компютърната версия, е редно да спомена простата математическа калкулация, показваща, че въпреки противоречивите оценки, **Lost Planet** премина едномилионната бариера при *Xbox 360* и натрупа сравнително голяма фенска маса. Същото развитие за съжаление едва ли ще споходи PC версията, въпреки че портът на играта сам по себе си не е никак лош. Ако разполагаш с добра машина, ще станеш свидетел на една от най-красивите игри за PC до момента. Именно в "добрата машина" обаче се състои основният проблем на компютърния **Lost Planet**. Защото под добра машина се разбира конфигурация, разполагаща с поне *Core 2 Duo* процесор, 512 mb видео карта и най-малко 2 Gb RAM памет. А това, приятелю, не нещо с което разполага всеки втори човек. Оставям настрана факта, че същото заглавие върви плавно на *Xbox 360* при 1080i. Собственоръчно изпробвах играта и на по-нисък клас машина, разполагаща с по-слаб *Core 2 Duo*, 1 Gb ram и *GeForce 7600 GT* с 256 mb видео памет – що годе нормална конфигурация за всеки съвременен играч. На мидиъм/лоу настройки нещата просто не са същите. А визията, в общи линии, е най-силната част на **Lost Planet**. Точно така, говорим си за една от слабите игри на *Capcom* на геймплейно ниво. Която в същото време е по-добра от 70% от останалите екшън шутъри от трето лице, но пък значително изостава от класики като **Devil May Cry 3** и **Resident Evil 4**.

Без да повтарям едно към едно колегите, описали в цели пет страници геймплейните особености на играта във февруарския ни брой, на две на три ще открехна незнаещия, че **Lost Planet** е екшън за големи батковци, както ги виждат японците – с големи пушки и нежно излъчване. Първичен екшън без кръв, доста глуповата история и липса на *Capcom*-ска полировка. Наред със събирането и използването на големите пушки, е наложително да следиш и своят хармънайзър, захранващ се с пусканата от дупетата на противниковите буби или дружеските варели термална енергия. Която пък от своя страна наистина те прави безсмъртен. Постоянният регрес в количеството ѝ ще те принуди да тичаш нон-стоп с голяма пушка в ръка из Йети-територии и да трепеш всякакви видове буболечки. **Звездните рейнджъри** в снежна обстановка. Нещо, което ми направи приятно впечатление в PC версията, е възможността да използваш и мишката, и джойпада по едно и също време. Така например регулярните битки водех с аналозите на пада, а при прицелването със снайпера използвах любимият на всинца ни мишок. Комбинацията действително е печелившa, тъй като играта само с мишка и клавиатура е ужасно монотонна и без никакво чувство за съприкосновение, а пък с геймпада би изпитал проблеми при работата с оптика.

Lost Planet продължава да бъде все тъй кратка. На нормална трудност няма да ти отнеме повече от шест часа. Твърде лесна е, особено на фона на **Третия Плачещ Дявол** или **Четвъртото Заразното Зло**. Което поне нас не ни радва. Играта се разпространява и по *Steam* на *Valve*, но така и не успяхме да намерим свободен сървър, за да я изпробваме в мултиплейър. Причината обаче не беше техническа, а чисто статистическа – просто никой от малкото хора, закупили **Lost Planet** за PC, не играе онлайн. Засега.

Силно ти препоръчвам да се спреш на *DX9* режим, тъй като разликите с *DX10* са почти незабележими. Освен това при *DX9* **Планетата** е не само по-лека, но и по-стабилна.

В заключение – ако разполагаш с "добра машина" и качествен пад, PC версията на **Lost Planet** може да бъде добро попълнение в екшън колекцията ти. В противен случай пропусни без никакви угризения. Ако нямаш машина, на която да се насладиш на феноменалната визия, те очаква стандартно екшънче, далеч от *Capcom*-ските традиции и контрол с мишка и клавиатура, който сваля още една игрална единица спрямо конзолната версия. Игра с огромен потенциал, който за съжаление се е стопил в действително силната хайп машина на рекламните кампании и вероятните времеви ограничения. Топлото продължава да бъде далеч.

Добра **6**

По-добра от:

Resident Evil 4 PC

По-зле от:

Resident Evil 4

Визия: 9
Само зверската конфигурация необходима за постигането на подобна визия свалят една единица.
Звук: 7
Приятно би-мууви звучене. Много Capcom-ско тоест.
Геймплей: 6
Шест месеца по-късно, още тогава старомодният геймплей е прибавил още един бастун.
Не помага особено и по-прецизния, но много по-ненадъхващ контрол с мишка и клавиатура.
Климатични ефекти: 10
Абсолютен еталон.

В тези космически аномалии не рядко можеш да откриеш ценни артефакти, с които да подобриш показателите на кораба си.

Space Force: Rogue Universe

▶ PC

от: **MrAK**

Жанр: space sim/RPG **Производител:** Provox Games **Разпространител:** Dreamcatcher
Сайт: www.spaceforce-game.com **Изисквания:** CPU 2GHz, RAM 768MB, GPU 128MB, HDD 3GB

Все още чакаме перфектен космически симулатор

Сигурни сме, че тези от вас, които харесват космическите симулатори и съответно следят какво се случва в този жанр, не са пропуснали **Freelancer**. Отрочето на *Microsoft*, на което се залагаха толкова много надежди, не ни разочарова, но в никакъв случай не беше новият **Freespace** или **X-Wing vs. TIE Fighter**. Просто **Freelancer** беше коренно различна игра. Не поддържаше джойстик, битките не бяха нещо особено впечатляващо като трудност, нямаше го така любимото на хардкор играчите прицелване на подсистеми и изобщо играта миришеше на аркадност от километри. За това, когато за първи път чухме за **SF:RU**, потрънахме със зле прикрито нетърпение и зачакахме възкресението на космическите симулатори. Е, жалко за трънките. Получихме един **Freelancer** с изключително засилена RPG част и завишена трудност. Което не ни пречи да признаем, че **SF:RU** е много приятна за хората, свикнали да играят симулатори. На останалите обаче ще им се стори скучна, протяжна и изключително трудна.

Както вече споменахме, **Space Force: Rogue Universe** е микс между космически симулатор и RPG. Играта се състои от два режима – единият е стандартният сингъл плейър, в който поемаш ролята на Джим Андерсън – пилот от EMF (най-общо казано коалицията, която контролира Земята, слънчевата система, Млечният път и галактиките около нея; нещо като Бато в БОК), който поема дългия път из Вселената, за да открие загубената си (не в смисъл, че е тъпа) сестра. Оттам нататък историята поема по класическия начин – някои сценарни обрати, известно количество главни куестове, много и еднообразни странични такива, бой, ъпгрейди, бой, кътсцени, кофти войс актинг, бой тяхната мама! Всичко това завършва с финал тип "очаквайте продължението през ноември".

По-интересен е другият режим на играта – отвореният РПГ моуд. В него още в началото си избираш член на коя от 11-те фракции в **SF:RU** искаш да бъдеш. В зависимост от това какъв на цвят и вид ще е героят ти, получаваш достъп до някои специфични ъпгрейди или технологии по-рано. Освен това всяка раса е в някакви дипломатични отношения с останалите. Което означава, че ако си избереш да си мъничко зеленичко човече с пипалца, алергично към бозайници, произлезли от маймуните и притежаващи само два крака, едва ли ще е безопасно да се навърташ в районите, контролирани от homo sapiens (в което, неедноократно сме повтаряли, homo частта не означава сексуалната ориентация; около другия тип хомо-та не е безопасно да се навърташ дори и да нямаш антенки). После си избираш какъв клас ще е изчадието ти – пират, търговец, инженер, крадец, ловец на глави или миньор. Всеки клас си има предимства и недостатъци и ще трябва да прецениш доста правилно как точно искаш да протече играта ти, за да избереш подходящия такъв.

След като се нагласиш, яхаш кораба и потегляш да изпълняваш куестове. Вселената в **SF:RU** е огромна и наистина ти предстоят десетки часове геймплей. Докато се мотаеш из различните галактики, можеш да правиш изключително много неща. Наред с познатите ни взривявания на космически кораби, за да обереш после товара им, или купуване на стока от единия край на галактиката и пренасянето ѝ до другия за повече пари, можеш да извършваш и миньорска дейност, като добиваш ценни вещества от разни мотаещи се наоколо астероиди, или да поправяш орбитални спътници. Ъпгрейдите, които можеш да правиш, са съсредоточени в кораба ти и засягат всеки негов аспект – от двигателите до прицелната му система. Освен да покачваш показателите му с пари, да купуваш нови оръжия и джаджи, можеш и да му закачаш допълнителни ъпгрейди, които да си прибереш в последствие, когато си вземеш ново летящо тенеке, и да ги закачиш на него.

Визуално играта изглежда изключително добре. Светлината е интегрирана по страхотен начин в пустотата на откритият космос, а някои аномалии или астероидни дъждове, на които попадаш, изглеждат като по снимките на НАСА. Звукът не е първа прелест, за съжаление, но се преживява. Тъжното е, че играта има някои доста сериозни бъгове, включително и лошата поддръжка на повечето модели джойстици, без които пък битките в космоса се превръщат в постоянно и досадно гонене и обикаляне на половината бюро с мишката.

В заключение ще кажем, че ако си фен на космическите симулации, трябва да пробваш тази игра. Пътищата за развитие, интензитетът на битките и многочислеността на куестовете ти гарантират приятни часове и дни, докато си чакаш заместника на **Descent Freespace**. Ако не си фен обаче, по-добре стой далеч от **Rogue Universe**.

Добра **6**

По-добра от:

Сблъсък с Халеевата комета

По-зле от:

Descent Freespace

Визия: 9
Страхотна игра със светлината, много добре изобразени космически мъглявини, аномалии, съзвездия и прочее космически красоти.

Звук: 5
Кофти войс актинг, интересна, но не достатъчно разнообразна музика, звукови ефекти почти директно преписани от **Freelancer**.

Геймплей: 8
Веднъж да се научиш да играеш, кефът е голям. Но поради липсата на туторийл или нормално How To... е много възможно да зарежеш играта преди този момент. Но, ако не друго, разнообразие ще получиш.

Трудност: 9
В началото **SF:RU** може да те накара да си изхвърлиш компютъра. Толкова дразнещо невъзможно е да убиеш противниците си. След няколко ъпгрейда положението става по-поносимо

Базата на гилдията Moon Tree изглежда почти красиво, въпреки древната платформа...

Azure Kite, Azure Balmung, Azure Orca

В **Rebirth** стана ясно, че онзи, когото Хасео е мислел за Трай-Едж, всъщност е мистериозно създание на име Azure Kite. За запознатите с франчайза е очевидно, че това е зомби-версия на героя на първите четири **.hack:**// игри – Кайт – но какво представлява той и защо изобщо такъв клас съществува във втората версия на "The World" все още е мистерия. В **Reminisce** обаче се появяват още две сякаш умишлено опорочени версии на велики герои от първия "World" – изкривените Балмунг и Орка. Думата "Azure" пред имената на тези зомбита е взета от титлите на реалните герои от предните игри – Kite of the Azure Flames, Balmung of the Azure Sky, Orca of the Azure Sea, но дали това са реални персонажи или ИИ и каква е тяхната връзка с изкуствения интелект Аура, ще се разбере чак в третата част.

.hack://G.U. Vol. 2 – Reminisce

PS2

от: **Roland**

Жанр: **JRPG** Производител: **CyberConnect2** Разпространител: **Bandai**
Сайт: **www.dothack.com/gu**

Интригата се задълбочава...

В края на **Rebirth** Хасео и неговите приятели успяха да победят Tri-Edge, но това не сложи край на опасната аномалия AIDA и влиянието ѝ върху "The World". **Reminisce** започва оттам, където свърши предната част. След последната атака на AIDA всички, които в момента са логнати към играта, откриват, че всъщност не могат да се лог-аутнат. И в мига, в който се прокрадва подозрението, че евентуалната смърт в "The World" може да означава смърт и за играча пред терминала, настава паника. Хасео и останалите от гилдията Raven бързо разбират, че всъщност цялата информация на играчите е била копирана от AIDA и пренесена на фантомен сървър извън пределите на CC Corp, което е и причината никой да не може да излезе от него. Затова те тръгват да търсят копието на системния фолдър, чрез който да пренесат всички обратно на официалните сървъри. Там обаче Хасео се сблъсква отново с AIDA и открива, че може би Трай-Едж изобщо не е толкова мъртъв, колкото си е мислел, а също и че всъщност може би плейър килърът изобщо не е свързан с аномалията...

Към **Reminisce** може да има два подхода. Единият е обективният, според който в новото отроче на **.hack:**// франчайза няма достатъчно нововъведения, за да мине дори за експанжън. Другият обаче е фенският, който комай в случая е по-обективен, защото тази игра изобщо няма за цел да бъде "нова" по какъвто и да е начин. В основата си **.hack:**//**Project** винаги е бил смес между епизоди и отделни заглавия – епизодични издания без нововъведения, които само движат историята, но са с размера на цели игри.

Всъщност новите елементи в **Reminisce** са наистина нищожни – няколко дребни, но ценни подобрения в бойната система и интелекта на спътниците ти (слава богу вече и те ритат малките гнусни chim-chims), както и новата CCG (Collectable Card Game) **Crimson VS**, която, между другото, се явява игра в играта в играта и е доста зарибяваща...

Както и да е, основната концепция е непроменена – разполагаш с Вечния Град Мак-Ану, в който можеш да пазаруваш, да говориш с други играчи и да се срещаш с представители от гилдията си. От него си в състояние с произволна комбинация от три думи или с предварително зададена такава да генерираш различни местности, в които да изпълняваш куестове, да трупаш експириънс и т.н. Разбира се няма как сам да нацелиш местата, важни за развитието на сюжета, но няма и нужда, те си идват с времето.

Основното предимство на играта пак се явява историята, която, логично, този път те хвърля право в мелето от разкрития и екшън. Особено за фенове на **.hack:**// тя е наистина голям кеф, но дори за играчи, минали единствено през **Rebirth**, удоволствието е гарантирано. Големият дефект на предната част обаче също е запазен – монотонността на геймплея. Еднакви битки, при това на моменти твърде протяжни, еднакви местности, безкрайни кът-сцени с тромави диалози...

Присъдата е ясна – **Reminisce** е обективно погледнато по-добра от първата част, но разликата е минимална. Така че ако си фен на поредицата и искаш просто още история в същия свят, играта е правена за теб. Ако търсиш нещо ново, търси го другаде.

Откроява се

7

По-добра от:

.hack://G.U. Vol. 1 – Rebirth

По-зле от:

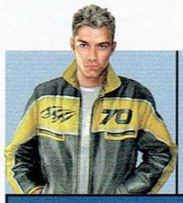
кое да е Final Fantasy

Визия: 7
PS2 визията е стара, но златна, особено в този случай. Качеството е същото като в предната част.

Звук: 8
Силен саундтрак, чудесно озвучаване и стабилни ефекти. Викът "REN-GEKI!" все така празни...

Геймплей: 7
Също толкова репетитивен, както в предната част, но сега поне играта не ти губи времето, а те хвърля направо в мелето.

Съдържание: 10
Същото невероятно количество дребни и ненужни детайли, които да ти създадат впечатлението, че наистина си жив човек, играещ MMO. Страшен кеф.



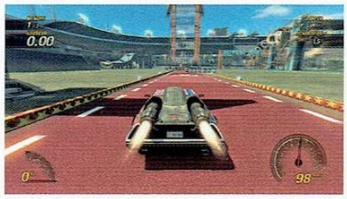
FlatOut Ultimate Carnage

▶ X360

от: **doomy**

Жанр: **racing** Производител: **Bugbear** Разпространител: **Empire Interactive**
Сайт: **www.flatoutgame.com**

Летен ъпгрейд на чудесния аркаден рейсър



Въпреки че концепцията ти е добре позната, очаквай визуални изненади.

Кое е името, изникващо в съзнанието ти, когато чуеш думите аркаден рейсър, внушителни катастрофи и високоскоростен геймплей, побрани в едно изречение? До скоро то бе само едно – **Burnout** серията. Истината обаче е, че след появата на втория **Flatout**, вече следва да се позамислиш преди да отговориш на горния въпрос. И с право, защото като на шега отрочето на *Bugbear* сериозно размести слоевете сред популярните представители на жанра, а **UC** е доказателство, че трусовете ще продължат и занапред.

Играта

Ако не си запознат с **Flatout** серията, отчети го като пропуск в тефтерчето си и намери начин да изиграеш поне втората част. В основата ѝ са заложени няколко неща: деструктивен геймплей, където биваш поощряван, ако разрушаваш обектите от околната среда (оранжерии, пътни знаци, различни строителни съоръжения и т.н.) и – най-вече – колите на опонентите си; различни типове игра, включващи стандартни състезания, дербита, както и няколко крайно забавни мини-игрички, в които главна роля играе шофьорът ти, изхвърчащ през предното стъкло; бързи и динамични състезания с нелошо поведение на автомобилите на пистата; разнообразие от местности.

Новото

За жалост, **UC** трудно може да се нарече трета част от поредицата, по-скоро е **Flatout 2.5**. Или казано иначе – пистите са *същите*, колите са *същите*, противниците са *същите*.

Но пък не е като да няма нововъведения. Първо такова се явява нов тип състезание със заложени в автомобила ти експлозиви, което си е чист лов на Checkpoint-и. Също така, броят на опонентите ти е увеличен с още четирима, което дава повече шансове за мелета, вдига адреналина и коефициента на зрелищност.

Заговаряйки за дербитата, там се забелязва другата промяна. Наред с Last Man Standing, където просто трябва да бъдеш последният с щогоде изправно МПС на арената, вече има и DeathMatch. Там се играе на фрагове, има respawn, а също така всеки премазан автомобил оставя след себе си power up (безкрайно нитро, повече броня, удвояване на точките и т.н.).

Чисто технически играта осезаемо е дръпнала напред, но при положение че и **Flatout 2** изглеждаше повече от адекватно, човек разбира, че по-скоро са вкарани повече ефекти и джаджи от HD епохата и никой не си е правил труда да променя кой знае колко енджина. Все пак прогресът е налице. Разрушимите обекти по пистите вече са повече (над 8000 на ниво), експлозиите, стърженето на ламарините и пушеците са много по-зрелищни, а околната среда и най-вече водата и растителността са забележителни. Физиката на играта вече не натоварва чак толкова, колкото в двойката, и **Ultimate Carnage** не отчита спад в кадрите нито за миг.

Оценката

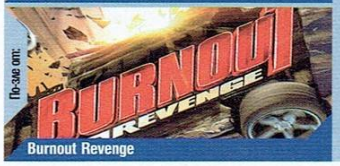
Ако **Flatout Ultimate Carnage** се оценява спрямо втората част от поредицата, то определено не получихме онова, което очаквахме. Разглеждана като отделно заглавие обаче, **UC** притежава всичко необходимо, за да превърне една страхотна игра в още по-добра такава. Да, за някои това може да е поредната претоплена манджа, представяна като пълноценен сикуъл, но нашето мнение е, че заглавието си заслужава дори и ако си играл **Flatout 2** на времето. Ако пък не си, изобщо не разбираме какво чакаш, тъй като вече имаш един полиран, дообогатен и усъвършенстван аркаден рейсър, в който скоростта и каскадите засенчват реализма и монотонността.

Отлична **8**

По-добра от:

FlatOut 2

По-зле от:



Burnout Revenge

Визия: 8
Осезаемо напудрена спрямо предшественика си. Впечатлява, без от това да страдат кадрите.
Звук: 7
Лек даунгрейд откъм тракове, но все пак нещата са на все същото високо ниво откъм звук и музика. Липсват ни Роб Зомби и Аудиослейв...
Геймплей: 7
Почти същите типове игра, писти, коли и противници. Не, че се оплакваме, ама предпочитаме нова част пред ъпгрейд на старата.
Адренали и катастрофи: 9
Flatout все още остава единственият аркаден рейсър, имащ някакви шансове да се бори с **Burnout** поредицата за челно място по този показател.

Р.А. САЛВАТОРЕ

ПОТАЙНО ОСТРИЕ

www.infodar.com ИнфоДАР

ПОТЪРСЕТЕ

КНИГА 1 ОТ ЧЕТИРИЛОГИЯТА

Пътеките на мрака

ПРОДЪЛЖЕНИЕ НА „НАСЛЕДСТВОТО НА МРАКА" – ЕДНА ОТ НАЙ-ПРОДАВАНИТЕ ПОРЕДИЦИ НА „НЮ ЙОРК ТАЙМС"

PC
PS2
PS3
X360
Wii
PSP
DS

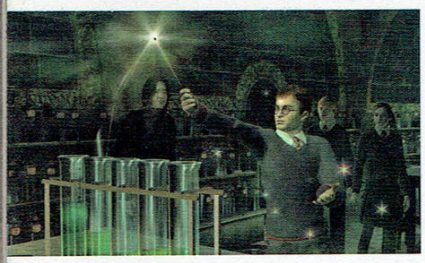
Harry Potter and the Order of the Phoenix

От: **Roland**

Жанр: Action-Adventure | **Производител**: EA Games **Разпространител**: EA
Сайт: www.harrypotter.ea.com

Понеже виждам, че си гризеш ноктите от несигурност, нека те успокоя – да, петият гейм-**Потър** е точно толкова кух и недоклатен, колкото бяха и предните. Всъщност, нека ти спестя още едно притеснение и да ти кажа, че в него има точно *едно* хубаво нещо – за пръв път разполагаме с целия шибан Хогуортс, изпипан до най-дребния детайл – и това хубаво нещо е най-*лошото* нещо в играта, защото **Орденът на Феникса** е всъщност един зъл "симулатор на момче за всичко" под прикритие.

Още в туториалите, където учиш магиите посредством помагане на околните да си опаковат багажа, да си поправят счупените мебели и да си подредят стаите, ще ти залъха на неправилност, но когато установиш, че огромният и прекрасен Хогуортс, освен болезнено стерилен, еднообразен и *празен*, е и арена за безконечно размотаване от точка А до точка Y, за да намериш лицето X, което не може да дойде с теб в Нужната стая, защото, уви, има един *малък* проблем... И ако сега си се сетил, че проблемите им са писане на домашни, метене на двора, поправяне на счупени статуи, откриване на говорещи статуи (за които не можеш да им кажеш, дори да си ги виждал, защото когато си минавал край тях, още не си имал куеста)... Всъщност, ако трябва да съм честен, задачките от типа "иди еди къде си и ми донеси оттам еди какво си" са толкова много на брой, толкова кошмарно скучни и толкова изпепеляващо изнервящи, че всъщност моментите, когато трябва да преметеш някоя стая или да поправиш с магия счупена статуя, ще ти се струват като висша форма на адвенчъра.



Битките са съвсем малко на брой и слава богу, защото всъщност нямаш начин да разбереш дали бойните заклинания действат. Просто бухаш копчето, докато не се появи котсцената, която да те зарадва, че си приключил.

История прочее няма. Странно как тричасов филм може да я събере, но осемчасова игра не успява. Затова пък имаш оригиналния саундтрак и оригиналните озвучители. Радост в къщи...

Така че ако случайно смяташ, че това е *твоята* игра, действай смело, но моята подчертано не е...

4/10

PS2
PS3
X360
Wii
DS

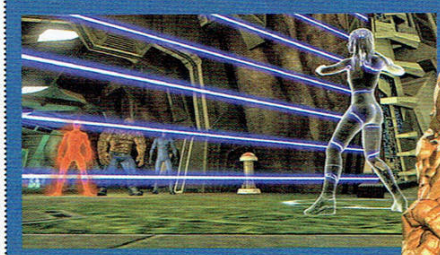
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer

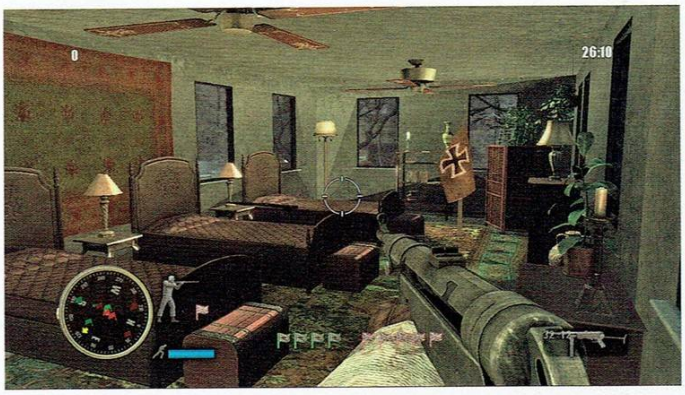
От: **Koralsky**

Жанр: action | **Производител**: 7 Studios, Visual Concepts | **Разпространител**: Take-Two Interactive

От известно време започнаха афти да ни излизат дори при споменаването "игра, базирана на холивудски блокбъстър". Толкова много филмово-виртуална плява се народи през последните няколко години, че дори любимият ни комбайн **Dominator 150 Hydro** не би могъл да се справи с нея. **Фантастичната четворка** е поредният софтуерен продукт, създаден на принципа *"да има"*. В противен случай не бих могъл да си обясня огромното многообразие от еднотипни нива, в които основната разлика се състои в... цветовата им гама. Хъм, времената на *Atari 2600* мисля, че отдавна отминаха, нали? Разлики между отделните версии няма. Дори и тези за *Xbox 360* и *PS3* са порядъчно грозни. Е, тук-таме се среща и по някой нов графичен специален ефект, но като цяло **FF: ROTSS** е едно от най-слабите визуално заглавия за новите конзоли към момента. Което е повече от нормално, при положение че *PS2* версията изглежда като стартово заглавие за легендарната конзола на *Sony*. Геймплеят е крайно недъгав. Много далеч от класата на игри като **X-Men Legends** поредицата или **Ulitame Alliance**. Кооперативният режим принципно е идейно допълнение, но за съжаление е зверски спънат от камера под нивото на тези от първите трд трсъни от деветдесетте години на миналия век. Иначе можеш да избираш всеки един от четирите чудотворника по всяко време. Както можеш да очакваш, всеки един от тях притежава свое специално умение. Поради което играта няма да получи въртящата се по едно време в морската ми чутура единица. В края на краищата получаваш заглавие, в което реално погледнато повечето неща работят по предназначение. Но сама по себе си **FF:ROTSS** е толкова ненадъхваща (да не говорим и че е базирана върху относително глупав филм), че всичко, което предлага като съдържание, е достатъчно, за да получи от нашите взискателни особи тройка. От друга страна, както добре знаеш, в китната ни родина с тройка се минава...

3/10





PC
X360

Hour of Victory

От: **doomy**

Жанр: FPS | **Производител**: Nfusion | **Разпространител**: Midway
Сайт: www.hourofvictory.com

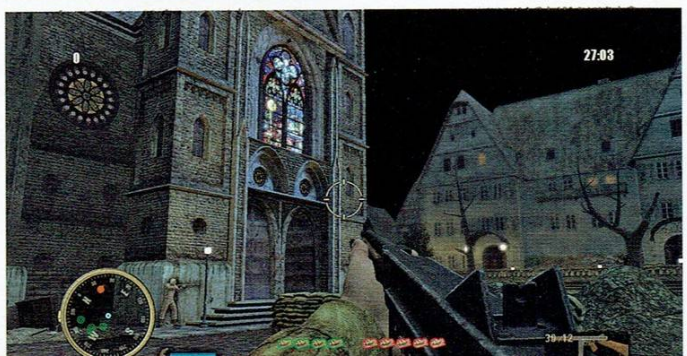
Втора световна война. FPS. Само на нас ли ни писна, или имаме съмишленици? Остави другото, ами вместо да направят стандартен клонинг на **Call of Duty**, което пак би било малко или много оправдан ход, тъпаците от *Nfusion* са решили да ми правят *аркаден* шуутър, *ексклузивен* за 360 и ползващ услугите на *Unreal* енджина. А пък как *Midway* са допуснали името им да стои на кутийката на подобен *боклук*, вече е казус, който дори и нобелов лауреат не би могъл да пребори без помощта на минимум три жокера.

Та, да караме по същество. В **HoV** поемаш ролята на трима елитни пехотинци, попаднали в сърцето на ВСВ. Това са Лейтенант Рос (командос, най-издръжливи и точен с автоматични оръжия. Може да мести тежки обекти из нивата. Юнак!); Майор Тагърт (специални части, прикрива се и използва ножките си и stern-а за безшумни убийства. Отключва катинари и прерязва огради. Чийтър!); Сержант Блекбул (снайперист, който задържа дъха си най-дълго с включена оптика и се катери по покривите. Батман!!!).

Да похраним малко. Първо – по *ужасяваща* употреба на мащабен и потенциален енджин не бяхме срещали дори в пиянските си кошмари (а тях *не ти трябва* да виждаш). Бъгове, клипинг, липсващи текстури... направо е жалка гледка. Второ – изкуствения интелект. Вярваш ли ни, че играта се прегазва за 3 часа, при това без да изстреляш и един куршум? Ми, ако щеш ни вярвай, ама си е факт. Гадовете щъкат из нивото, без да им пука, че са под вражески обстрел, и винаги се мятат през глава към теб, ставайки лесни мишени за меле атаката ти, която се оказа най-ефективното оръжие. Трето – аркадността. Сега, не че сме приритали за реализъм (то ВСВ игрите по принцип са си сай-фай), ама може ли танкът да се управлява като рандъм возило в **Carmageddon**? Само нитро дето нямаше. Ами индикатора за гадове на *шибания радар*? Откат на оръжията ли? За кое от *петте* оръжия става въпрос?

Ако още се чудиш – забрави името на играта още сега. Не владеем добре хипнозата, но нищо не пречи да опитаме. Просто не ни е ясно как подобна гавра с добрия вкус може да намери място на рафтовете. И ако все пак трябва да отчетем някакъв плюс – за 4 часа се получават към 500 точки gamescore, което вдига оценката с единица. Амин!

3/10



X360

Project Sylpheed

От: **doomy**

Жанр: shooter | **Производител**: Game Arts **Разпространител**: Microsoft
Сайт: www.microsoft.com/xbox/projectsylpheed/

Помниш ли времето на добрите стари топ- и сайд-скролър аркадки с космически корабчета? 100% си играл поне един от десетките култови представители на жанра в близкия гараж. Ето че *Game Arts* са решили да вкарат лек ретро привкус и в новото поколение Майкрософтски конзоли.

Sylpheed представлява аркаден и екшън ориентиран спейс сим, в който ще проследиш историята на група пилоти, въвлечени в безмилостна галактическа война някъде към 25-ти век. Сюжетът бива представен посредством типични за японските игри кът-сценки, където има равни дози екшън, драма, любов, предателства, интриги и суши.

Чисто геймплейно играта забавлява, наистина. Контролът на *X360*, макар и оплют от повечето западни колеги, е адски интуитивен и достатъчно семпъл, за да не натоварва. Прихващането на различни цели става посредством задържането на единия бъмпър, а след като го пуснеш, към всеки от маркираните таргети полита по един изстрел от избраното оръжие. Има дори прицелване тип **Panzer Dragoon Orta**, тъй като можеш да въртиш оръдието без да променяш траекторията на кораба си. Самият арсенал е богат, като след всяка мисия ще можеш да посетиш хангара, където да вложиш спечелени кредити в нови ракети, лазери и всякакви други оръжия.

Проблемите на **Sylpheed** обаче не са малко. Мисиите са със средна продължителност час и половина, като въпреки наличието на чекпойнти из тях, сейв се прави едва в хангара. Което е леко тъпичко, при положение че играта не е от най-лесните и винаги можеш да сгафиш, макар и с нещо малко, което да те накара да преиграваш. Историята, ще ме прощават азиатофилите, е твърде лигава и неангажираща. Кът-сцените наистина са брутални, просто са кухи и висящи във въздуха. Леки забележки заслужават прицелването с бързострелящите оръжия за средни дистанции, както и забавните реакции на навигаторите ти.

Въпреки това играта забавлява. Тя е красива, динамична и носи онзи позабравен олдскуул полъх. Да, изискват се малко усилия да издържиш историята и честите срещи с надписа Game Over, но ако ти се е доиграло нещо от жанра – този сезон няма по-добър избор от **Sylpheed**. Ние пък си чакаме следващия голям спейс-сим...

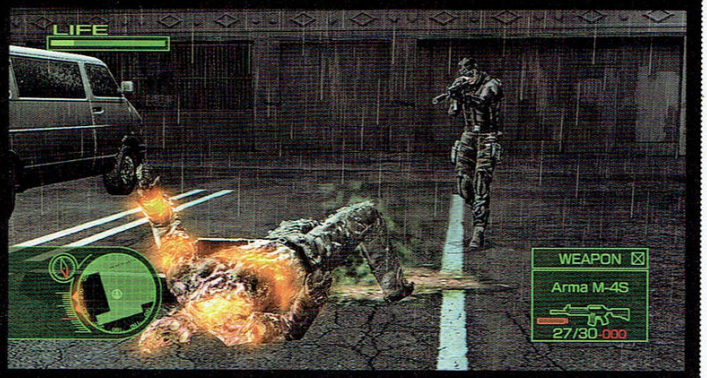
7/10

▶ X360

Vampire Rain

От: **Snake**

Жанр: Action | **Производител**: Artoon | **Разпространител**: Microsoft Game Studios
Сайт: www.microsoft.com/xbox/vampirerain/



Ако някога си си задавал въпроса какво би се получило, ако създадеш нещо средно между **Metal Gear Solid**, **Splinter Cell** и **Бъфи, убийцата на вампири**, производителите от *Artoon* са склонни да ти отговорят за около шестдесетина евро. Понеже аз пък съм твърде склонен да вярвам, че отговорът няма да ти хареса, ще се проявя като татко Терезко и ще ти отговоря само за пет лева. Ще се получат лайна с праз. Или – казано на малко по-химичен език – ще се получи хорър стелт екшън с адреналиновия заряд на шепа валерианови таблетки. Ако по някакви шокиращи причини не заспиш още на тютюнджийла, който те третира все едно за първи път пипаш пад в живота си, без особени усилия ще захъркаш щастливо на първата мисия, равносметката от която изглежда по следния начин:

40 минути игрално време;

0 броя вампири;

Действие, състоящо се в 10 метра изминато разстояние от точка А до точка Б, като единственото предизвикателство, явно, е да не си простудиш героя в проливния дъжд, който ти се сипе върз кухата главица;

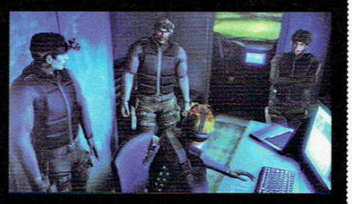
Около 35 минути ингейм диалог, в който сценаристите и озвучителите видимо си мерят пишките кой точно ще се справи по-некадърно. Сценаристите печелят, но с малко.

Докато чакаш трепетно да се зареди втората мисия, можеш да си направиш една кратка равносметка, установяваики че историята носи емоционалния заряд на анална проба и включва шепа безлични кретени, борещи се с навъдилата се вампирска напаст. Виртуалното ти алтер-его, Джон Лойд е копие до последната текстурка и полигонче на Сам Фишър от **Chaos Theory**, а цялостната визия е горе-долу на същото ниво, минус идейните нива, понеже във **Vampire Rain** идея няма. И вампири няма до този момент. Има само дъжд.

Някъде по това време втората мисия се е заредила и идват и вампирите. Вампирите са много яки копелета. Ако те видят, те убиват с два удара без право на обжалване, и за това е хубаво да си стелти. А да си стелти няма особен смисъл, понеже те виждат на абсолютно рандъм принцип и, нали помниш, те убиват с два удара. Освен това са нечовешки (ха!) бързи, така че от първия момент, в който те мернат, до първия от двата смъртоносни удара има *по-малко* време от необходимото, за да изпразниш в тях цял пълнител на автомата, колкото ти трябва, за да ги свалиш. Много е забавно.

Ти, ако имаш желание, можеш да дочакаш и зареждането на третата мисия, но аз вече нямам тази възможност, понеже промуших DVD-то с ясенов кол.

2/10



▶ PC
▶ PS2
▶ PS3
▶ X360
▶ Wii
▶ PSP
▶ DS

Transformers: The Game

От: **doomy**

Жанр: Action | **Производител**: Traveller's Tales **Разпространител**: Activision
Сайт: www.transformersgame.com

Летният блокбастър на Майкъл Бей си свърши работата – издразни критиците, докара нърдовете до екстаз и разби представите ни за модерни CGI ефекти и зрелища. Немислимо бе кино събитието на лято 2007 да мине без типичната мултиплатформена игра със средно качество, каквато се явява тук разглежданата **Transformers: The Game**.

Играта върви точно по стъпките на филма откъм история, с малки, почти незабележими отклонения. В началото на кампанията избираш за коя фракция трансформъри ще се бориш – Autobots или Decepticons. С кацането си на земята ще изпълняваш различни мисии с различни Трансформъри, като финалната цел е да се докопаш до бленувания и от двете страни на спора Олспарк.

Като цяло **Transformers** има всички предпоставки да ти се хареса. Тя е аркадна, екшън ориентирана, роботите изглеждат и са раздвижени повече от адекватно, контролите са удобни. Проблемът е, че играта за пореден път страда от синдрома на "игра по филм", тоест никой не си е мръднал пръста да доошлайфа геймплея или да вкара поне някакво нововъведение в същия. Мисиите са стандартни до отказ: стигни еди-къде-си, разбий еди-какво-си, убий еди-кой-си. Затова и препоръчваме игра с Десептиконите, там поне има една нотка разнообразие откъм ъбджективи. Контролът, споменахме, е добър, но само в роботска форма. Превърнеш ли се на кола, хеликоптер, прахосмукачка или каквото друго ти предлага играта, нещата откъм управление отиват по дяволите. Също така, макар и чудесно реализираните роботи да печелят точки в техническата графа на заглавието, всичко останало от заобикалящия свят е на изключително ниско ниво като детайли и текстури. За бъгове да не говорим. Трудността също е плашещо ниска. Всички, повтаряме – всички босове и големи роботи се бият по един и същ начин: замеряш ги с нещо (дърво, кола, стълб), за да си свалят гарда, и ги млатиш с меле атаката, която реално е единственото ти оръжие срещу тях.

Тъй че играта в общи линии "става". Нищо впечатляващо, нищо особено отблъскващо. Просто поредното мултиплатформено заглавие по филм. Вече сме им свикнали.

5/10

▶ PC

Dead Reefs

От: **ShadowTrance**

Жанр: Adventure | **Производител**: Streko-Graphics | **Разпространител**: The Adventure Company **Сайт:** www.adventurecompanygames.com/tac/dead_reefs/

Dead Reefs несъмнено е опит куестовете на *Streko-Graphics* (**Aura, Aura 2**) най-сетне да се задвижат в правилната посока. Но, както може да се очаква от едно посредствено студио, идеята да бъде променен радикално подходът в настоящата игра води основно до нови проблеми.

Сблъсквайки се с графиката на **Dead Reefs**, човек остава някак озадачен. От доста време насам не бяхме попадали на толкова болезнено грозни персонажи, оставящи те с впечатлението, че сюрия начинаещи художници и аниматори са решили да творят в нетрезво състояние. Което действително да ти убие кефа и да ти попречи да се потопиш в мрачната история за убийство през XVIII век, случило се на мистериозен английски остров. Известен с това, че е бил свъртелище на безчинстващи в продължение на години пирати. Следващият неприятен момент е управлението. Ако си спомняш от предишните творения на *Streko-Graphics*, подходът към геймплея си беше направо класически – пойнт енд клик на фона на пререндирани сцени, което си е донякъде обидно за игри от 2004 и 2007, но поне работи. С **Dead Reefs** студиото се престраши да използва изцяло 3D графика, което явно е и причината да се сблъскаме с толкова кошмарно управление. От неудобната камера и контроли до абсурдния инвентар и взаимодействието с околната среда – всичко това напомня повече на пъзел от **Aura 2**, отколкото на сносен интерфейс.

Под похлупака от дразнещи проблеми обаче се крият няколко добри идеи. Историята е по-скоро интересна, макар и напълно линейна, а атмосферата съвсем не е лоша. За разлика от предните две заглавия, **Dead Reefs** е с една идея по-играема като куест, но дизайнерите са успели да наслоят дебело количество недомислици и бъгове, което в крайна сметка скапва всякакъв ентусиазъм за игра.

4/10

▶ PC

Arena Wars Reloaded

От: **AIDim**

Жанр: RTS | **Производител**: ExDream Entertainment **Разпространител**: DTP Entertainment **Сайт:** www.exdream.com/games_aw.html

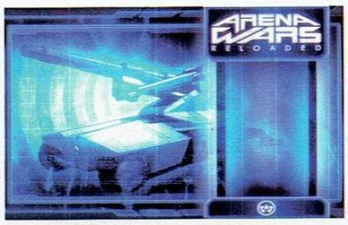
Заглощастната игра, за която четеш в момента, беше подхвърляна из редакцията от човек на човек като прокажена, докато не се озова в нищо неподозиращите ми ръчички. Като продължение (или може би римейк, щом я водят "презаредена") на смесващата RTS управление с режими, характерни за отборните FPS-и, **Arena Wars, тя звучеше повече от обещаващо, а и 400-те мегабайта подсказваха, че става въпрос за доста "инди" проект.

В един перфектен свят щях да цъкна на сластно подканващата ме иконка, да поразуча малко опциите и евентуалните туториъли и след това да се впусна в няколко здрави скирмиша и мултита, наслаждавайки на струящата оригиналност. Само дето мечтите ми бяха попарени още в зародиш, когато установих, че при все супер яката техно музика в главното меню (която със сигурност ще си шитна от директорията на играта за бъдеща лична употреба) ъъъ... таковата... всъщност *нямаше главно меню*! И все пак на екрана удобно се беше излегнало уолпейпърче (приложено нейде из скрийновете наоколо) с място, видимо заделено за въпросния крайно есенциален елемент. Сякаш играта изведнъж бе решила да си вдигне чукалата и да ми изневери с друг. Няма любов!

Аз, обаче, твърдо решен да не оставя тази дивна красавица да ми кръшка, се вживях в ролята на Шерлок Холмс и упорито се захванах да опипвам клавиатурата за шортканти като храбър герой, търсещ тайния вход към подземието на злия оувърлорд. И представете си изненадата ми, когато намерих такъв! Да не би немците от *ExDream* да бяха решили да сложат това препятствие просто за да се уверят, че само Избрания ще стигне до играта им? Едва ли някога ще науча.

Но, уви, дори стигнал толкова далеч, бях сразен от нов шамар на съдбата, който ме довърши окончателно. След като си пуснах игра на Хвани Флагче, се оказа, че всеки път, когато нежно погалвах ръба на екрана с курсора на мишката, невернината ми се фръцваше със замах, пращайки ме да гледам бълбукащата лава в края на картата. В този момент осъзнах, че тя никога нямаше да ме обикне. Казах й едно последно "сбогом" и закрачих към залязващото слънце, потънал в мислите си за това какво можеше да бъде.

4/10



▶ PC
▶ PS2
▶ Xbox
▶ Wii

Driver: Parallel Lines

Om: **ShadowTrance**

Жанр: action | **Производител**: Reflections Interactive | **Разпространител**: Ubisoft
Сайт: www.atari.com/driver

С версията за персонален компютър на **Driver: Parallel Lines** хич не си допаднахме. Беше просто невъзможно за отдаден PC геймър като мен и закъснял с годинка конзолен порт да се харесаме. Всъщност, изключенията в такива ситуации винаги са за предпочитане, но, уви, четвъртият **Driver** успешно затвърди всички неприятни нотки на тъпото явление да ти се предлага нещо застояло, което не е лъхало на качество дори в някогашното си прясно състояние. Иде реч за актуалната поява на **Driver: Parallel Lines** за PC и Wii, което пък от своя страна предопредели срещата ми с този – да си го кажем направо – чистокръвен **GTA** клонинг, който още преди една година беше факт за PS2 и Xbox.

Най-очевидният и неприятен признак на играта е абсурдното съотношение между хардуерни изисквания и графично качество. Реално получаваш овехтяла визия, грозни модели и бедно на детайли обкръжение, заплащайки в същото време с чувствително занижен фреймрейт и досадни забивания при преминаване от една част на игралния свят в друга. Обяснението би трябвало да се съдържа в думата "оптимизация" или по-точно ефективната ѝ липса от списъка с постиженията на *Reflections Interactive*. В крайна сметка играта им е не само несполучлива като съдържание, а и на всичкото отгоре трудно играема по чисто технически причини. Всичко останало, с което може да свържем тази част на **Driver**, е ясното усещане, че играем още по-безсрамен **GTA** клонинг, който наред с изкопирания геймплей не предлага нищо по-стойностно като история или атмосфера. Съвсем не е ясно къде по своя път създателите на **Driver** са преустановили желанието си да правят поне малко по-различни от хитовата поредица на *Rockstar Games* игри. Но е факт, че **Driver: Parallel Lines** просто няма какво да ти предложи, а още по- трагичното е, че няма какво да предложи на PC геймъра, на който често се пробутват такива съмнителни конзолни заглавия, които успяват да спечелят допълнителни нива на посредственост в крайната си форма, която е често трудна за управление или трудно играема на повечето хардуер.

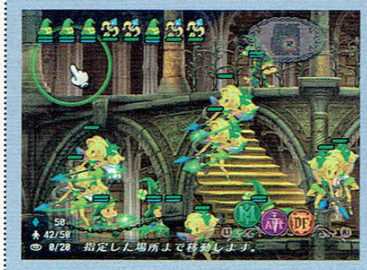
3/10

▶ PS2

Grim Grimoire

Om: **KillaH**

Жанр: RTS | **Производител**: Vanilla Ware **Разпространител**: NIS America
Сайт: www.nisamerica.com/games/grimgrimoire/



Въпреки чудесната им ролева игрица **Princess Crown** за *Sega Saturn*, *Vanillaware* не са производител, за който можеш да се досетиш след първото почесване по носа. След дълъг период на затишие *Vanillaware* удариха кьоравото, куцото и сакатото с уникално красивото и стилно двуизмерно RPG **Odin Sphere**. Не след дълго бяхме връхлетени от нова тънко пипната тяхна игра. **Grim Grimoire** (**GG**), уважаеми читателю, представлява уникална конзолна 2D ролева реалновремева стратегия.

GG изтъква на преден план покъртителната и особено поучителна история за момиченце, което е мераклийче да стане велик магьосник, прилежно зазубрящо магии в магическо даскало, мязащо на същинска Вавилонска кула. При внезапната атака на Големия Изрод – Архмагьосник – нашето девойче – Лилет Блан – остава самичко. На нейните крехки плещи започва да се крепи надеждата чрез пространствено-времеви трикове да предотврати касапницата, спретната от Архмагьосника.

Бидейки реално-времева стратегия, **GG** залага всичко на един-единствен ресурс – маната, с чиято помощ госпожица Блан свиква от магически руни фентъзи същества (от грациозни фейчки до мощни дракони), които да разбият армиите на противника. Маната позволява създаването на нови руни, научаването на нови магии, вдигането на нива на руните и оттук – привикването на все по-вървежни твари. На разположение имаш дванадесет руни и двайсет и кусур suttton-живинки за привикване, разделени на 4 категории (Glamour, Necromancy, Alchemy и Sorcery) на принципа "камък > ножичка > хартишка > камък".

Ето основните елементи на всяка битка: карта, няколко твои единици и начална руна, от която можеш да вдигаш още бойци. М'гла на войната, но в която м'гла се виждат кристалите, от които твоите бачкатори могат да точат мана. Къташ мана, призоваваш същества и ги пращаш да сновят нагоре-надолу. Целта е бастисването на нейде притаилите се противникови орди и руни. Звучи скучно, но в действителност управлението е удобно, битките са жестоки и динамични, а двуизмерната графика и милите спрайтчета са истинска наслада за тренираното с аниме око.

Впечатлението за двуизмерен шедьовър се разваля единствено от скучноватата музика и краткостта на играта (въпреки наличието на много бонус-мисии). Затова – осмичка!

8/10

PS2
Wii
PSP

Heatseeker

Om: **fall**

Жанр: shooter | **Производител**: IR Gurus | **Разпространител**: Codemasters
Сайт: www.codemasters.com/heatseeker

Нещо бедното *PSP* никакво го няма откъм заглавия последните месеци и кротко си събира прах в ъгъла, докато очаква **Chains of Olympus**. На фона на тази суша реших, че малко аркаден самолетски фън в лицето на **Heatseeker**, особено предвид адски зарибилия ме **Ace Combat**, е добра идея. Но не беше.

Оказа се, че **Heatseeker** е от онзи тип игри, за които сериозно се чудите дали и хората, които са ги създали, си ги харесват. Първото, което ще ви направи впечатление, е мизерната графика, която дори по стандартите на *PSP* е зле. Единственото по-добре изглеждащо нещо са моделите на самолетите, от които постоянно виждате само вашия, а вражеските обикновено са във вид на 5 пиксела на кръст или разпилени парчета, така че си нямам идея какви са точно. Сградите са някакви кафяви кубове, теренът е нискодетайлна мацаница, а най-зле е водата, която е просто синьо петно. Озвучаването също е трагедия, но поне ни е спестен гадният войс актинг от брифингите.

За някаква смислена история е изключено да си говорим – през цялото време сте заети да взривявате разни неща. Мисиите варират от стандартните търси и унищожи задачи до ескорт на самолети и кораби или пък разузнаване и... пак унищожаване. Хубавото им е, че са кратички и имат много чекпойнти, а лошото е, че са адски еднообразни. Имате на практика неограничени амуниции и бомби, така че стотици самолети, танкове и кораби стават ваши жертви без право на обжалване. Управлението е добро като замисъл, но не достатъчно стегнато на *PSP*, в резултат на което бомбардирането на наземна цел и обръщането за нов заход, както и смяната на целите, е голяма мъка. Липсата на детайл по повърхността на земята води до доста чести катастрофи, понеже е трудно да се прецени разстоянието. При всяка по-ефектна експлозия се включва специална камера, показваща я отблизо, което писва точно на третата мисия, да не говорим, че тотално дезориентира за посоката, в която се движиш.

Общо взето единственото предимство на *PSP* версията пред останалите е, че има мултиплейър, в който до 4 човека могат да се пробват в различни режими. Това обаче не е достатъчно, като цяло играта не си заслужава в никакъв случай. По-добре си вземете **Ace Combat** – на светлинни години е от това недоразумение.

5/10

DS

Elite Beat Agents

Om: **KillaH**

Жанр: rhythm | **Производител**: iNiS **Разпространител**: Nintendo
Сайт: www.elitebeatagents.com

Още с пръкването си от изначалното нищо на японския пазар, тарикатската игрица Osu! Tatakae! Ouendan (в *груб* превод: Опа! Тупа-лупа! Мажоретна група) предизвика масова истерия дори у западните любители на по-така заглавията. Заваляха масови импорти, които накараха Keiichi Yano – вице-шеф на нахално непопулярната компания iNiS – да впрегне екипа си в разработването на западна версия на играта, наречена Elite Beat Agents (EBA). След дълги перипетии и псувни EBA най-после огря и европейските ни аверчета.

По същество EBA е една по-напудрена Osu!, която вместо звънки джей-поп песнопойки съдържа мазни инглиш рок парчета и други западни музикални гаргари, а вместо грубите апіте-мъжаги-мажорети имаме зализани и лъснати тип in black със същите функции, а именно – да помагат на изпаднали типове чрез музикално окуражаване. За щастие геймплеят остана непроменен, а именно:

на горното екранче на DS-а в забавен комиксов стил започва да се разгръща някаква поредна социална драма, като потърпевшият индивид призовава за помощ нашите хора. Следва активиране на тъч-екрана, тръгва звучна песен и мажоретите започват да денсат в такт с музиката. С "моливчето" изпълняваш фънки движения по екрана, сливайки се в едно с вървежния ритъм – почуквания, провлачвания и дори мощно чертаене на кръгове. Ако си музикален инвалид и не нацелваш такта, започва да ти намалява "кръвта" – специална скала, показваща как се справяш в реално време. Падне ли скалата до дупка, гейм оувър. В зависимост от нацелването на момента, получаваш точки – перфектността ти носи по 300 точки на почукване. Мизерното улаване на ритъма ти носи по 50 точки, малко по-доброто – 100 и биващото – 200. На определен брой точки се отварят различни бонуси, а на няколко преминати нива се отключват няколко нови такива. Играта е тотална и мигновена зарибявка.

Графиката е поделена между двете екранчета – премеждията на нормалните хорица са пресъздадени чрез двуизмерен комиксов рисунък, а танцорите са нагиздени в 3D на тъч-скрийна. Хумор блика отвсякъде – от визията, от историите, от ритъм-екшъна на агентите, че дори от самите песни, които, ако бяха живи същества, определено биха се гордели да са част от шедьовъра, наречен EBA. Накратко – EBA си яката игра!

9/10

БЕЗПЛАТНИ ИГРИ ОТ:

Om: MrAK

Повечето от вас, сигурни сме знаете кои бяха Acclaim Entertainment. Американската компания, която фалира през 2004-а година ни е донесла редом с купищата посредствени игри и бисери като ReVolt, Turok, Smash TV, Burnout и незабравимият Forsaken. В крайна сметка, обаче както се случва в суровият бизнес свят преди 3 години след немалко съдебни дела и разправии приказката свърши, но само за да се възроди отново под името Acclaim Games. Новата компания очевидно ще се занимава основно с разработка на MMO игри и на тази страничка ние ще ви споменем накратко за първите им проекти.

Ще започнем с две страхотни новини. Първо – член на екипа на Acclaim е Дейв Пери. Човекът, основал Shiny Entertainment и стоящ зад заглавия като MDK, Earthworm Jim, Sacrifice и Messiah е яко в кюпа и е работил по две от новите MMO-та на Acclaim, като в момента работи и по 3-то заглавие. Втората добра новина е, че всички игри, излезли досега под логото на новата компания са безплатни. Не трябва да плащаш нито за да играеш играта, нито да си я купуваш. Инсталационният файл се сваля безплатно, регистрацията също не ти коства нищо. Уловката е, че за всяка игра има уникални и носещи голям бонус предмети, които играчът може да си закупи от Acclaim Store – ако искаш. Ако не искаш има винаги шанс да срещнеш някой, похарчил няколко долара за меч или елексир с който да ти нашока репата преди да си успял да кажеш "стигамолятенедей".

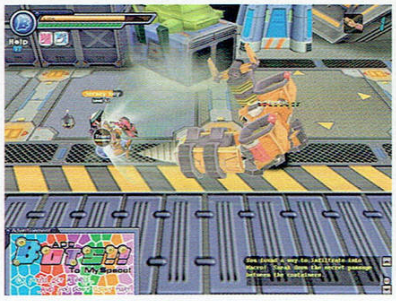
Игрите, които Acclaim Games са пуснали досега са четири. Две от тях, са в процес на отворена бета, а другите две са си напълно завършени и се играят, та пушек се вдига. Да започнем с 9 Dragons. Това MMO е базирано в древен Китай и представлява, според Acclaim "MMORPG с автентични бойни изкуства". Всъщност факт е, че героите ти научават няколко кати и други хватки, но не си представяй нещо като Tekken в MMO вариант. В 9 Dragons можеш да се присъединиш към един от шестте клана – по 3 от всяка страна добри и лоши и да се впуснеш в епични битки срещу страховити противници в търсене на легендарен меч, с който да победиш най-големият воин на света. Можеш, разбира се да се пуснеш и в не толкова епични битки срещу купчини дребни лисици примерно, с цел събиране на сувенири за продан и развиване на търговия, но това си е твой избор. В зависимост от това към кой клан си се присъединил ще придобиеш различни бонуси както при боравенето с оръжия, така и при защитните и атакуващите техники. Хубавото е, че всяка фракция си има по няколко бойни пътя, по които можеш да развиеш героя си, така че реално различните класове герои, с които можеш да изиграеш играта са над 20.

2 Moons е втората игра и първата представена, която е отроче на Дейв Пери. Това е брутално фентъзи MMORPG, в което отново можеш да избереш и развиваш един от 6 класове герои. Това, което я отличава от другите игри са завишените нива на насилие в играта. Ако се притесняваш от кръвта 2 Moons не е за теб. Тук жертвите ти се пръскат на кървави пихтии, а противниците не издават гейски аниме звуци, а реват ожесточено един срещу друг. Играта е още в бета стадий, но ние я очакваме с нетърпение.

Bots е първият набрал скорост проект на Acclaim Games. Историята в него се върти около ботове, които воюват един с друг в кибер пространството. Целта на играча е да създаде такъв бот, с който да се изправи срещу другите играчи или срещу компютърно генерирани противници. Същността на играта е, че можеш да сглобиш своята машинка строго индивидуално, тъй като всяка част по нея се заменя и може да бъде избрана от теб.

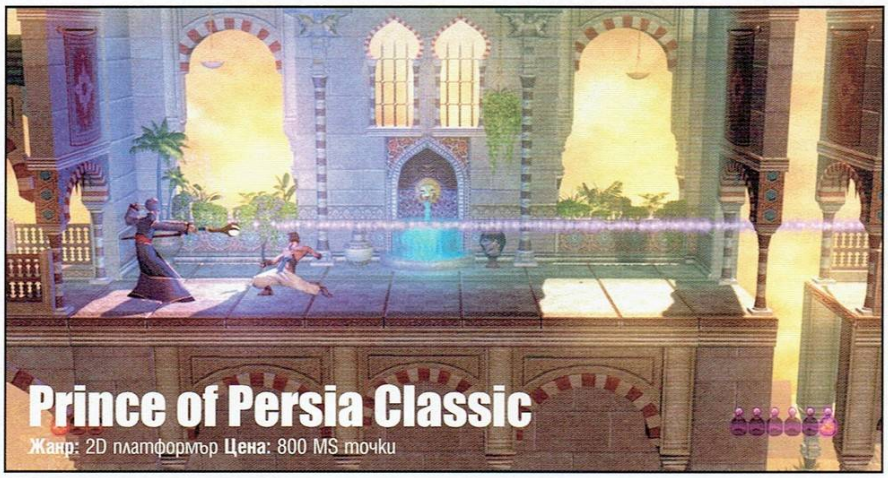
Последното засега излезло заглавие е и второто на Дейв Пери – Dance. Това е MMORPG, в което трябва да – как позна? - танцуваш. В играта си регистрираш алтерего и се впускаш в буйни танци срещу виртуалните денс маниаци. Играта поддържа режим Player Vs. Player и може да се играе както с клавиатура, така и с денс-пад (от онези килимчета, които си включваш към компютъра и после започваш да подскачаш върху тях, а те ти отчитат движенията, сещаш се) и обещава да стане особено популярна.

Очакваме и последният проект, който в момента се подвизава като Project Top Secret. Слуховете са, че това ще е MMO рейсинг игра, в която обаче ще се състезаваш не с автомобили или мотори, ами с фантастични ездитни животни, които ще трябва да отглеждаш, глезиш, храниш и изобщо глезиш, за да стават по-бързи. Ще имат и разни специални умения, с които да прецакваш противниците си. Като цяло звучи повече от интересно, ще продължаваме да го следим. А вие ако желаете подробности относно някой проект просто идете на www.acclaim.com и си го свалете. Споменахме ли, че е безплатно?



XBOX LIVE ARCADE

От: AlDim



Prince of Persia Classic

Жанр: 2D платформър **Цена:** 800 MS точки

Сигурно много от по-младите геймъри познават персийския принц най-вече покрай новата търд пърсън екшън поредица на *Ubisoft*, но всъщност легендата за палаво рипащия близкоизточен младеж започва близо 15 години по-рано с една от най-популярните за времето си платформени скачалки. Тази вечна класика се характеризира до голяма степен с нечовешката си трудност, в лицето на дебнещите на всяка крачка главорези на злия везир Джафар, коварните капани, нямащи търпение да те накълцат, и приятно объркващите пъзели.

За щастие на старите фенове на **Prince of Persia**, както и на тези, на които им е любопитно да видят откъде е започнало всичко, *UbiSoft* решиха да пуснат на *Xbox Live Arcade* прекрасен римейк на оригинала с понамалена трудност (благодарение на малка светлинка, показваща ти правилния път), изцяло подновена визия и, най-важното, някои чудесни добавки из добрите стари нива.

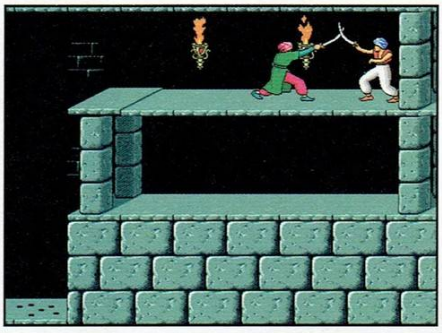
Приключението е същото – само ти можеш да спасиш принцесата от нещастно влюбения в нея (както и в трона на Персия) Джафар, който й е поставил едночасов ултиматум: или да приеме похотливите му желания, или да отплава към царството на мъртвите, когато и последното зрънце в пясъчния му часовник изтече. Съответно играта ти дава само час, през който да преджапаш през всичките нива, и не предоставя към излишно офлянкване.

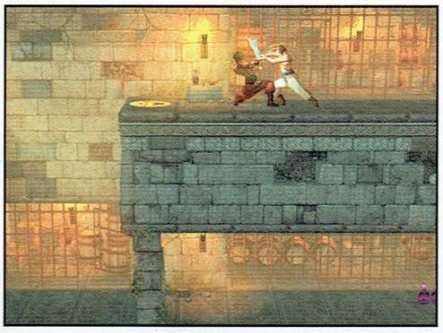
Обликът на **PoP Classic** не може да се мери с този на "големите" проекти за *Xbox 360*, но е повече от добър като за 50-те си мегабайта. Реализиран е с 3D енджина на новите **PoP** игри и предлага задължителната за конзолата HD визия с детайлни текстури и страхотни светлинни ефекти. Интересно е, че и външният вид на принца е взет 1:1 от **Sands of Time** и, честно казано, май му тичка доста повече от обикновените бели роби в оригинала.

На геймплейно ниво са добавени много допълнителни движения (напомнящи за лудите каскади, въведени в **SoT**), които придават доста повече грация на акробатичните му подвизи. Например, ако се засилиш към някоя стена, той може да отскочи от нея и да се хване за противоположния ръб, вместо да се гласи внимателно под него, да си плюне на ръцете и чак тогава да се придърпа нагоре. Битките също са поосвежени с екстри като забавен каданс при успешно блокиране и злобнички довършващи удари.

Все пак **PoP Classic** има и някой-друг дребен недостатък. Управлението не винаги е удобно, особено като падне бясно скачане по платформи. Също така на някои от най-красивите нива се забелязват спадове във фреймрейта. А и един-двата часа, необходими за минаването на играта, са малко мижавки по днешните стандарти. Тези неща обаче по никакъв начин не я правят по-малко забавна. Тя със сигурност е от най-добрите неща, появявали се на *XBLA*, и е прекрасен образец за правилно адаптиране на стари класики.

8/10





Prince of Persia - 18 години по-късно

Pac-Man Championship Edition

Жанр: точкоядене **Цена:** 800 MS точки

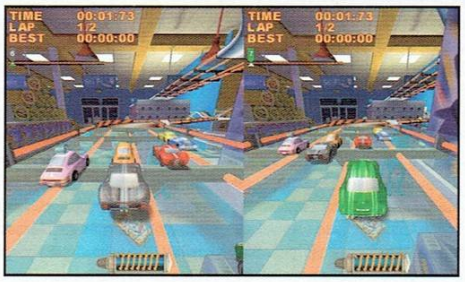
Шокът, когато фенове на бялата кутийка на *Microsoft* установиха, че "голямото предстоящо събитие", за което редмънди ги бяха хайпили поне седмица-две през юни, всъщност е версия на **Pac-Man**, беше един от онези класически моменти, в които всички се смълчават в неверие и после я хукват да налитат на бой, я да се търкалят по земята от смях, я просто се хващат за главата, клатейки я укорително. Но най-интересното в цялата история е, че въпросният бая малоумничко именуван **Pac-Man Championship Edition** *всъщност управлява*. И, тъй между другото, реално е *първото* истинско продължение на класиката от 1981-ва година насам, когато излезе **Ms. Pac-Man**.

Освен че върви с присъщите за *360* аудио-визуални свирки, игричката включва много нови нива и перфектно реализирана преработка на оригиналния точкояден геймплей, замислен преди 28 години от пенсиониралия се наскоро Тору Иуатани. Въведен е времеви лимит, през който трябва да отбележиш максимално количество точки, и лабиринтът е разделен на две половини, като схрускването на търкалящо се плодче в едната активира допълнителни точки за ядене в другата, а често променя и формата на самия лабиринт. Тази нова система е меко казано пристрастяваща, а и е направена с идеята играчите да се надпреварват с хъс за по-високи позиции в онлайн ранглистите.

Въобще, ако някога сте изпитвали **Pac-Man** манията, това ново нейно превъплъщение е повече от задължително! **10/10**

Mad Tracks

Жанр: рейсър **Цена:** 800 MS точки



През златното за рейсърите предишно десетилетие се пръкнаха и няколко на пръв поглед абсурдни игрички, които обаче направиха голям и траен фурор както сред феновете на жанра, така и сред онези, които иначе не биха го пипнали и с 5-метров прът. Става въпрос за изключително успешните **Micro Machines** и **Re-Volt**, в които можеше да поемеш контрол не над последния модел Порше или Ферари, а над жужащи като бръмбарчета миниатюрни колички, които пореха през всевъзможни обикновени и не толкова обикновени тракове като Гъливер в страната на великаните. И, за да бъде фънът още по-голям, събираха търкалящи се бонуси и оръжия.

Тук ревюираната игричка – **Mad Tracks** – принадлежи именно към техния вид. Тя беше пусната за PC началото на миналата година, а съвсем наскоро се озова и на *XBLA*. Геймплейът и управлението й са много подобни на **MM** и **Re-Volt**, но създателите й са направили кампания с доста допълнителни видове мисии освен стандартните състезания: избутване на обекти от някоя маса, избягване на връхлитащи топки в куповидна арена и какво ли още не. За съжаление някои от режимите са по-скоро безсмислени, отколкото идейни, а и като цяло играта е прекалено кратка и далеч от нивото на именитите й предшественици. Но все пак бих я препоръчал на феновете им, особено за онлайн или сплитскрийн игра с другари. **6/10**

Добрите герои

От: **AlDim**

В настоящия спор се предполага да съм в позицията на губещия едва ли не по подразбиране, при положение, че днешно време е толкова "хип" и "куул" да си лош батко (или кака). Аз обаче няма да се дам на змийския колега без бой. Защото всяко нещо, което преди е било оригинално и разбрано само от малка група ценители, може да се превърне в поредното масово течение. Виж паркура - тръгнал като ъндъраграунд акробатика из градските пейзажи на Париж, днес можем да го засечем навсякъде из медиите, от новия Бонд до клип на Мадона, докато маси зарибени тийнове се чудят как да се пребиват по асфалта. Според мен именно това се случва и в геймингa. **Carmageddon** и **Blood** бяха разбиващи, но в един момент започнахме да виждаме по няколко **GTA**-та и техни клонинги годишно и привлекателността, произтичаща чисто и просто от срещата с различното, някак се позагуби.

It's good to be bad, but it's easier to be good

Мнозинството "хардкор" ролеви заглавия предлагат избор между добри и лоши персонажи. Но факт е, че в тон с характерната за поп-културата идеализация на де що има супер-герои, благородни рицари и честни ченгета, повечето играчи са склонни да предпочетат пътя на добрия самарянин. Поради това девелъпърите обикновено съобразяват механиката на заглавията предимно с тях. Например, ако си краднеш какое конче от нищо неподозиращия му спящ собственик в **Oblivion**, доста бързо ще установиш, че незнайно как целият свят е научил за злодеянието ти и де що има стражарин напира да те арестува. Дори във **Fallout**-ите, които и до ден днешен са еталон за огромна свобода на действие, може да се окаже, че заради някое съвсем невинно убийство трябва да пречукаш половин град от озверели минувачи, напиращи да те бият по power armor-а с голи ръце и рибарски ножчета. По-линейни ролеви заглавия като **KOTOR** пък на теория ти дават възможност да се пробваш като злосторник, но реално става въпрос за предимно козметични разлики спрямо стандардния добродетелен подход, които в най-добрия случай водят до някой-друг алтернативен край. В края на краищата няма чак толкова голямо значение дали избиваш лошковците, за да им заемеш мястото, или просто от добро чувство. Наистина, поемането на пътя на злото копеле си има известна привлекателност, най-малкото за да видиш как е "от другата страна", но като се имат предвид потенциалните геймплейни недъзи, за мен lawful good винаги е по-добрият избор от chaotic evil, поне за първо минаване. А и, дори когато не става въпрос за ролеви заглавия, само живите ЕнПеЦета могат да ти покажат някое скрито оръжие, както правят Nali-тата в **Unreal**.

Милостта или как да се чувстваме благородни

Има игри, които се опитват да поставят виртуалното ти аз пред чисто моралната страна на убийството. Класически пример е **Deus Ex**, в който са включени две доста необичайни оръжия - stun prod и миниарбалет с приспивателни. На пръв поглед те са просто част от стелт елемента в играта, но всъщност те изправят пред дилемата дали да убиеш врага с бърз хедшот със заглушител, или да се приближиш до него бавно и внимателно, за да го зашеметиш. Сигурно изборът ти се струва ясен. Какъв смисъл има да се занимаваш с тегаво дебнене из сенките, като можеш да обършееш всичко за нула време? Да, обаче ти знаеш, че терористът пред теб всъщност се опитва да открадне лек за вирулваща по света смъртоносна болест, за да го даде на бедните. Знаеш и, че войникът на UNATCO е просто едно от нищо неподозиращите момчетата, с които си работил, преди да разбереш, че организацията ти е част от злокобна конспирация за властване над света. Дали тогава е също толкова лесно да ги убиеш? За някои – може би. За мен обаче милостивото им обезвреждане не само си струваше, а ми даде и едно от най-въздействащите и запомнящи се преживявания, които съм имал в игра. Подобен избор се очаква да ти даде и **Bioshock**, в който трябва да решиш дали да пощадяваш приличащите досущ на малки момиченца Събирачки, или да ги унищожаваш, за да добиваш безценната субстанция ADAM.

Линейното добро/зло

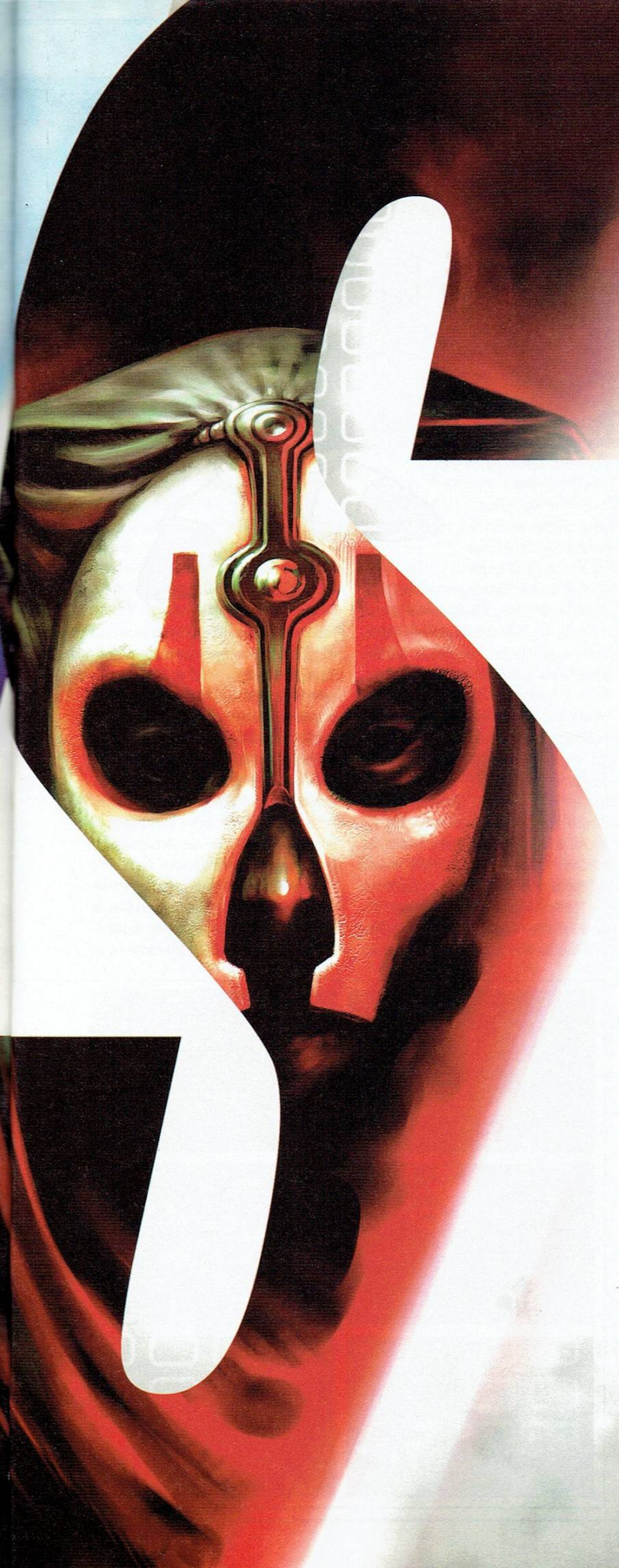
Досега си говорихме предимно за заглавия, които предлагат малък или голям избор между добро и зло. Но има и такива, в които линейността на геймплея те задължава да играеш по определен начин. Какво, убил си ключово ЕнПеЦе в **Undying**, защото искаш да си затвори дрънкалото? Лоуд! Решил си да влезеш в положението на някой нещастник, когото трябва да принесеш в жертва в **God of War**? Няма как да продължиш! Когато някоя игра избира вместо теб, това дали предпочиташ да си лошковец, или добър самарянин не е кой знае колко определящо. Важното е персонажът да ти легне на сърцето. Риу Хаябуса еултимативно кефещ благороден нинджа, но пък Калеб е култово зло копеле, което може да надъха и най-хрисимата душица да разпарчатосва всичко, що мърда.

И какво излезе?

Хич не е зле да си вечният ду-гуудър, който помага на бабите да пресичат улицата, редовно пуска дарения в храмовете, реже главите на главорезите и защитава невинните. Хем се чувстваш доволен, че вършиш добри дела, хем интересчията в теб е наясно, че, за разлика от реалния живот, подобни подвизи обикновено водят до трупане на Титанични Количества Експириънс, Купища Пари и Много Яки Предмети™. Но, разбира се, това не е причина да отхвърлиш някое качествено садистично приключение, което погъделичква тъмната ти страна.

Лошите герои

От: **Snake**



Изначалната идея на игрите – на самото създаване на някаква *алтернативна*, виртуална реалност, в която новите технологии да обсадят сластно сетивата ти, оставяйки тленното ти тяло да се оправя както може на фастфууд и енергийни напитки – е възможността да изживееш нещо различно. В крайна сметка ако имах колекция от дванадесетина додж вайпъра за стрийт рейсинг в гаража си, нямаше да ми е много интересно да играя **Most Wanted**, а ако освен червен кожен шлифер, с който да плаша момиченцата в Борисовата, разполагах с двуметров меч и двойка пистолети, за да мога всяка неделя да ходя на кадансов лов за демони... схващаш идеята. Реално погледнато игрите, в които си лош, са по-забавни, най-малкото защото добавят още едно допълнително измерение към виртуалните ти приключения, онази странно примамлива пикантна подправка, която неминуемо поражда някакъв вид отвращение у теб (защото всички, надявам се, сме свестни пичове, които не са прекарали детството си бесейки новородени котенца, и ни става поне малко гадно, дори докато избиваме малоумните хленчещи елфи в **Overlord**), но просто не можеш да ѝ устоиш. Защото можеш да превеждаш бабички през улицата и на живо, нали?

Виолентните игри не креатират психопати (но пък правят психопатите по-креативни)

Ако хвърлиш бърз поглед на съдебните искове срещу любимите ни изверги от *Rockstar*, ще останеш с неминуемото впечатление, че едва ли не две трети от престъпленията в последните години са директно или индиректно провокирани от някоя **GTA** игра. Независимо от това на коя от двете теории си привърженик – тази, че игрите (филмите, книгите, песните), в които е представено нарушаване на писаните и неписани закони, създават психопати, или че те всъщност тушират асоциалното ти поведение, обирайки с виртуалната си шпатулка излишната агресия у теб, трябва да признаеш, че тези заглавия са доста по-склонни да провокират емоции. Да раздвижат нещо в пластовете на позатлъстялата ти, окачена на системите на сайбър епохата душица. Да те извадят от летаргията на безметежното цъкане, защото току-що си извадил с парче стъкло очите на някакъв нещастник (**Manhunt**), наместо да отстреляш с безкръвен хедшот триста петдесет и втория нацист (**Call of Duty**, примерно). С риск да бъда подло тенденциозен – ти какво ще предпочетеш – **Трите хикса** или **Необратимо**? Веселяшко екшънче за могъщ мадафака с широк гръден кош, който да побере криво-ляво огромното му сърце, или нещо толкова виолентно, мръсно и отвратително, че да пренареди молекулите в очните ти нерви с мини експлозията си от концентрирана *агресия*. Всеки от нас следва да се съобразява със своята тъмна половина. Лично аз просто не виждам по-удачен начин да туширам проявленията ѝ от това да ѝ дам възможност да се развихри виртуално.

Правото на избор

Свободата, Санчо, нали знаеш? Спомена игрите, чертаещи подло пред теб линия на поведение, принуждавайки те да бъдеш добър или лош. Истината е, че ако има нещо, което мога да кажа в защита на добрите гейм герои, то това е практическата липса на избор пред лошите такива. "Козметичните разлики спрямо стандартния добродетелен подход", сам го каза. Имаме няколко култови зли копеленца (Кейлъб, Крейтъс, Макс Демидж, Кейн, другият Кейн, тиберИумния) имаме едно-две заглавия, в които отрицателният път на развитие е реализиран добре и не ти заключва половината игра (**Temple of Elemental Evil, Fable**) и толкова. Пробвай да стигнеш до "лошия" финал на **Suffering**, примерно, и ще ти се наложи да избиеш NPC-тата, които иначе ти разказват сериозна част от историята. Ебахти якото. Проблемът е, че клишето за добрия герой с честните сини очи и блестящия, благословен от Боговете меч до такава степен е нагнетено в генотипа на съвременните игри (просто защото е по-лесно, както ще ти кажа и по-долу), че Лошият Път (TM) е вкаран, където го има, по-скоро като някакъв вид бонус, за да може после отзад на кутийката с играта, в списъка между "невероятна ролева система" и "богат арсенал от триста и две оръжия за близък бой, деветдесет далекобойни и един тостер" да бъде вмъкнато и едно "два коренно противоположни пътя на развитие". Да, да бъдеш добър наистина е по-лесно и рентабилно, но липсата на реална свобода е проблем на съвременните игри, а не на *идеята* за лош персонаж като цяло. А от гейм бъдещето, освен ай кенди-то, аз си чакам и свободата.

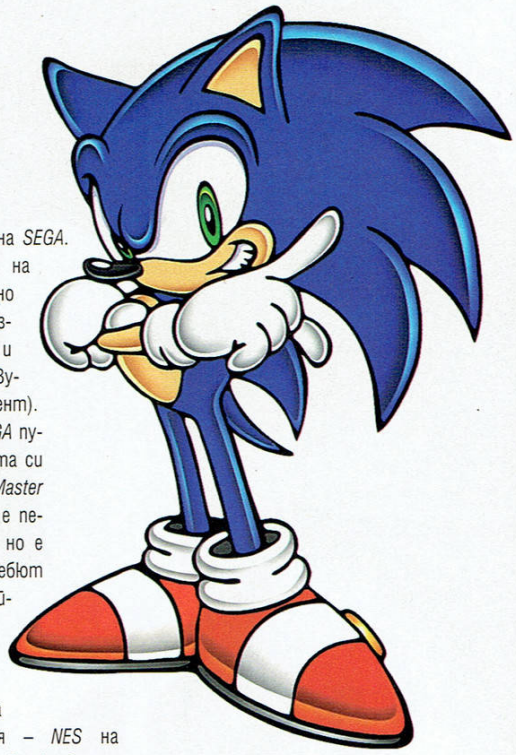
Нещо ново?

Да, Хаябуса кефи. Но е скучен и безличен. Също като Фриймън. Също като Камео. Също като Лара. Също като Мастър Чийф. Също като Рамбо, ако щеш. Също като всеки герой, слайдерите на чийто характер са изтеглени в положителния край на скалата, просто защото тази позиция е най-позната и лесна за сценарна трактовка. Забележи – тук не включвам крачещият на ръба на лудостта Макс Пейн, циничният и озлобен Маркъс Финикс, алчната пияна катерица Конкър, самовлюбеният Данте или следващият някаква своя собствена, извратена морална система, Гарет. Защото това са добри герои на ръба, балансиращи върху онази ясно видима граница (обикновено маркирана с разликата между PG-13 и M), която в последно време дори и набедени ангелчета като Сам Фишър или Принца прекрачиха. Нали се сещаш защо? Защото *добро* клише, амиго, е оксиморон. Защото игрите с отрицателни герои или отрицателни пътища на развитие са по-примамливи и по една много проста причина. Те са по-иновативни. На сценарно, че дори и на геймплейно ниво. Лесно е да разказваш историята на сладкия Линк или на добрия самурай от **Onimusha**. Трудното е да успееш да обясниш на геймъра защо Крейтъс е толкова изнервен и да му предложиш игрална механика, отразяваща ясно агресията му. Да вкараш достатъчно хумор, за да не се превърне **Postal** в самоцелна кървавица. Да изградиш цялата култовост на Кейлъб в двадесетината му реплики, където просто не трябва да има празно. Да направиш газенето на пешеходци по-адреналиново от всичко, което играчите са виждали в рейсър до момента. Да напипаш баланса между естественото отвращение на хората срещу злините и тихия им триумф, че в ничията виртуална земя вършат нещо перверзно и забранено.

Прав си, да си лош винаги е по-трудно. Но пък да си лош, истински, качествено, *удовлетворително* лош – това е изкуство, което оценявам повече от високо.

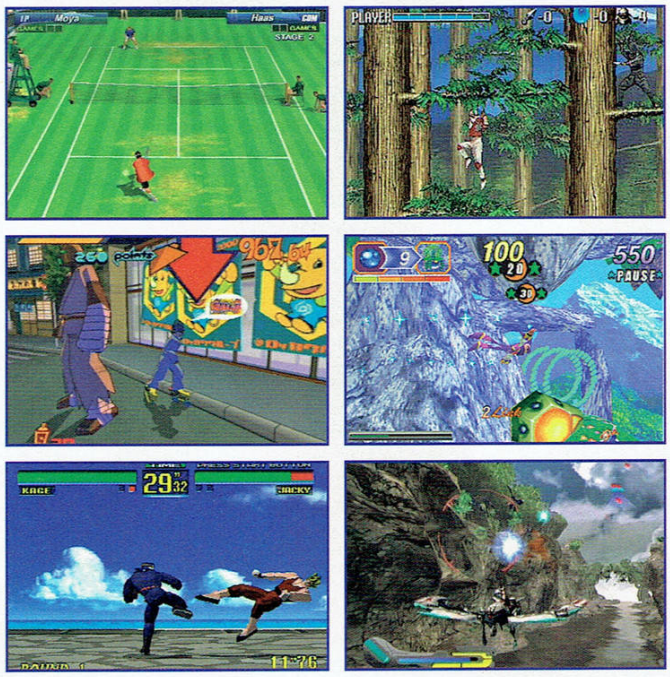
Профил SEGA

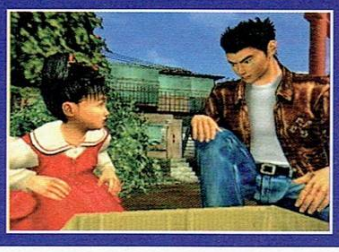
Om: **Koralsky**



Да си истински почитател на *SEGA*, приятелю, означава да си приел страданието като своя втора природа. Японският гигант почти винаги е вземал възможно най-глупавите решения, що се отнася до пазарна политика, и многократно е разочаровал своите фенове с безумни конзолни творения и неправилни продължения на част от своите най-големи франчайзи. Истината обаче е, че въпреки цялата си твърдоглавост, *SEGA* остава един от пионерите на тази индустрия и последната нямаше да бъде същата без наличието на *SErvice GAmes*. Сега, факт е, че това, в което се превърна *SEGA* след злополучния край на *Dreamcast*, едва ли радва много старите ѝ почитатели. От друга страна обаче японците са в добро финансово състояние след много години на опустошителни загуби. Или казано с други думи, ще се налага да изтърпяваме десетки посредствени заглавия, които продават добре, за сметка на някой и друг **Panzer Dragoon** или **Jet Set Radio**. Сега обаче е време да видим откъде е тръгнала компанията, дарила ни със светила като **Sonic The Hedgehog**, **Shenmue**, **Nights Into Dreams**, **Phantasy Star**, **Virtua Fighter** и много други.

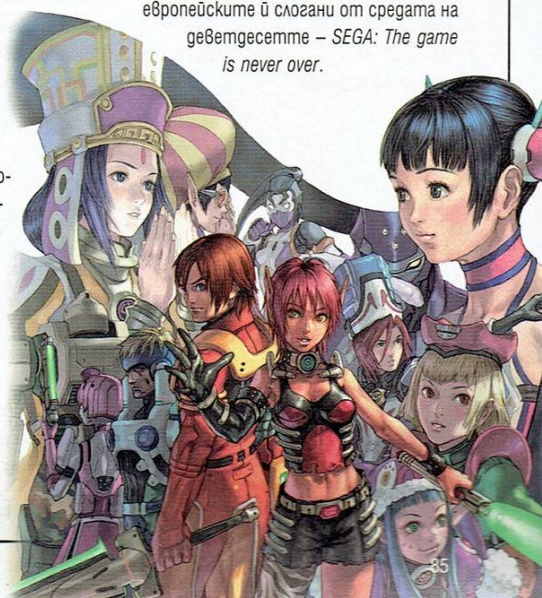
В същността си *SEGA* е аркадна компания. Интересът ѝ към конзолния хардуер идва по-късно, след като *Atari* прави бум с *Atari 2600* малко преди големия срив на индустрията от 1983 г. Предполагам ще представлява интерес за повечето от вас да узнаят, че *SEGA* е толкова японска компания, колкото е и американска. През 1951 година *Дейвид Росън* създава *Rosen Enterpraises*. Малко след Втората Световна Война американецът се премества да живее перманентно в Япония. През 1954 г. *Дейвид* патентова марката *Service Games Company*, която има за цел да се занимава с дистрибутирането на развлекателни машини (най-вече флипери) за американския и японски пазар. Няколко години по-късно, през 1965 г., той решава да смени предмета на дейност на компанията си. Наместо единствено да дистрибутира развлекателни игри, правени от други, той решава, че е време да създаде свои собствени. За целта купува токийски завод, който до този момент е произвеждал джубоксове. По това време американецът решава, че досегашното име на компанията му е твърде дълго и го заменя с познатото на всички ни *SEGA* (*SE-rvice GAmes*). През 1966 г. *SEGA* произвежда своята първа игра, наречена **Periscope**. В същата година *Росън* продава компанията на *Gulf and Western Industries*, но продължава да изпълнява длъжността на президент. През 1979 г. придобива дистрибуторска компания, създадена от японеца *Хаяо Накаума*. В края на 70-те и началото на 80-те *SEGA* създава основно аркадни игри, както и софтуер за първите видео конзоли, като *Atari 2600* и *Coleco Vision*. През този период компанията все още е далеч от гиганта, в който се превръща по-късно, но заглавия като **Turbo** (включено в един пакет с кормилото за *Coleco Vision*), **Zaxxon** и **Frogger** отварят доста добри перспективи пред японците. През 1982 г. *SEGA* достига продажби в световен мащаб в размер на 214 милиона долара. В началото на 80-те компанията показва няколко много мащабни проекта, като първата игра, използваща лазерен диск (**Astron Belt**), както и първата 3D игра въобще – **Sub Roc-3D**. През 1982 г. *SErvice GAmes* пуска в продажба и първата си домашна конзола, наименована *SG-1000*. По време на *Големия Срив* американската част на *SEGA* се загубва напълно, изкупена от различни компании. Японската част на *SEGA* обаче се запазва. *Росън* продава оцелелия клон от закъсалата компания на няколко японски инвеститора, като от този период президент на компанията става *Хаяо Накаума*, докато американецът поема новосъздадения американски спомагателен клон на *SEGA*. През 1986 г. акциите на *SEGA* стават публично достояние в Япония. Създават се *Sega of Japan* и *Sega of Europe* (съществуващи и до този момент). През същата година *SEGA* пуска на пазара популярната си 8-битова конзола *Sega Master System*. *SMS* всъщност е петата конзола на *SEGA*, но е първата, която прави дебют на американска и европейска територия. Въпреки успехите, които постига, *SMS* е премазана от лидера по време на 8 битовата генерация – *NES* на *Nintendo*. В края на 80-те *Service Games* създава част от най-брилиянтната си аркадна продукция в лицето на **OutRun**, **AfterBurner** и **Shinobi**. Именно тези заглавия превръщат *SEGA* в популярен бранд, създаващ наистина качествени продукти. Които в последствие могат да бъдат портнати единствено за нейните конзоли. И докато *Master System* няма нужната графична мощ за почти перфектни аркадни портове, то пусната през 1989 година 16-битова конзола, кръстена *Mega Drive* в Япония и Европа и *Genesis* в САЩ, се превръща в перфектен приемник на популярните аркадни заглавия. *Mega Drive* е и първата конзола, която се цели в аудитория, различна от детската. Спорните игри на *EA* правят своята премиера за първи път на *Mega Drive*, а версията на оригиналния **Mortal Kombat** за конзолата остава нецензурирана за сметка на тази, разработена за *SNES*. През 1993 г. *SEGA* притежава 65% от американския конзолен пазар и дори още по-голям процент в Европа, бидейки първият гейм дивелъпър, успял успешно да се противопостави на бившата компания за плюшени играчки *Nintendo*. След като пуска някои наистина качествени заглавия за *SNES* (**Chrono Trigger**, **Donkey Kong** и др.), *Nintedo* изравнява позициите. И до ден днешен критиците са на





мнение, че битката за короната при 16 битовата генерация между *Genesis*/*Mega Drive* и *SNES* е най-емоционалната и равностойна в цялата история на конзолните съперничества през годините. През 1992 г. *SEGA* пуска в аркадите зали първата съставена изцяло от полигони състезателна 3D игра – **Virtua Racing**. Година по-късно тя е последвана от първата триизмерна тупалка – **Virtua Fighter** на един от многото гениалните умове, работили дълги години за компанията – *Ю Сузуки* (**Shenmue**, **Outrun**). Въпреки тези успехи и невероятната рекламна кампания покрай *Genesis*, *SEGA* прави своята първа серия от грешки с пускането на допълнително *CD* устройство към 16 битовата си конзола. *SEGA*/*MEGA CD* е допълнение, преследвано от долнопробни *FMV* заглавия, много бавно зареждане при игрите и слаба поддръжка от третите фирми производители на развлекателен софтуер. Втората грешка на *SEGA* е *SEGA 32X* – 32 битова приставка за *Mega Drive*, позволяваща на конзолата да се играят 32 битов игри. С наближаването на истинската 32 битова конзола на *SEGA* – *Saturn* – поддръжката на *32X* бива адски стеснена и през целия период на допълнението за него са разработени не повече от тридесетина заглавия. В същото време *SEGA* се грижи за поддръжката на цели пет конзолни платформи – *Mega Drive*, *Mega CD*, *32X*, *Saturn* и все още поддържа официално *Master System*. Виждайки, че *Saturn* губи позиции спрямо набиращия в този момент скорост *PlayStaion* на *Sony*, *SEGA* решава да прекрати официалния съпорт на всички свои стари платформи с изключение на *Saturn*. Пагубно решение за фирмата, тъй като от него се опарват както притежателите на все още новия *32X*, така и тези на *Mega Drive*, които все още се лутат към коя конзолна от ново поколение да се запътят. По този начин *SEGA* не извършва плавен преход между генерациите и разочарова огромна част от своите почитатели, които избират *PlayStation* пред *Saturn*. За съжаление проблемите на *SEGA* със *Saturn* се задълбочават още повече. Въпреки че на хартия конзолата е по-мощна от 32 битовото творение на *Sony*, двупроцесорната му натура (поредното пионерско решение на *SEGA*) не позволява на огромна част от дивелъпърите да използват хардуеъра му по предназначение. Самият *Ю Сузуки* в интервю за западна преса казва, че на всеки сто програмисти само един е способен да използва и двете ядра на 32 битовия *RISC* процесор на *Saturn*. Накрая, въпреки някои наистина феноменални заглавия и страхотни аркадни конверсии, *Saturn* продава едва десет милиона бройки в световен мащаб, превръщайки се в истинска пазарна катастрофа за *SEGA*. Упадъкът на аркадните машини също не помага особено на *SEGA*, въпреки че компанията държи безапелационно първо място в този отрасъл на индустрията. В отчаяна битка за оцеляване през 1998 г. в Япония и година по-късно в САЩ и Европа, *SEGA* пуска в продажба своята последно и може би най-добра конзола. *Dreamcast* е първата 128 битова домашна платформа, многократно по-мощна от *PlayStation* и *Nintendo 64*. След феноменална първа година за конзолата и появата на заглавия, върху които по-късно се гради цялата генерация, появата на *Playstation 2*, разполагащ с *DVD Rom* и хайпът, който вдига *Sony* около нея, оставя *Dreamcast* и *SEGA* в позицията на губещ. Друг много сериозен проблем за компанията се оказва слабата защита на конзолата срещу пирати. *Dreamcast* бива хакнат едва година след своето начало. При това хакнат по начин, позволяващ на всеки, взел своята чисто нова конзола от магазина, да играе изтеглени от интернет пиратски игри без да се нуждае от чипове или каквато и да е хардуерна или софтуерна интервенция. Просто слагаш пиратския диск в току що закупената от теб конзола и започваш да играеш. В началото на 2001 г. *SEGA* не издържа на натиска и се принуждава да спре производството на *Dreamcast*, за да може фирмата въобще да оцелее. С това конзолният хардуерен период на компанията приключва. От този момент *SEGA*, която толкова дълги години сме обичали, псували, мразели и отново обичали, е една съвсем различна компания. Компания, която разчита повече на марката и много по-малко на качеството. Компания, която издава еднакво количество PC и конзолни заглавия. *SEGA*, съединила се с най-големият производител на пачинко машини *Sammy*. Компания, която все още има милиони фенове по света. Които за съжаление са все по-рядко изненадвани от иновация, страст и глупост – толкова характерни за *SEGA* качества през нейните най-бурни години.

В момента *SEGA* е един от най-бързо развиващите се публишъри, издаващ софтуер за всички популярни платформи, притежаващ много собствени студия и работещ отблизо с най-големите самостоятелни дивелъпъри. За нас, старите играчи обаче, *SEGA* винаги ще си остане онази немирна компания, дарила ни с виртуалните преживявания на неповторимо ниво в игри като **Shenmue**, **Jet Set Radio**, **Rez**, **Night Into Dreams**, **Burning Rangers**, **Streets of Rage**, **Yakuza**, **Virtua Tennis**, **Sonic The Hedgehog**, **Guardian Heroes** и много, много други. Длъжен съм да подчертая, че дългогодишната история на *SEGA* е ужасно богата и изпъстрена с толкова интересни факти, иновации и глупости, че дори средно голяма книга не би била достатъчна да побере всички тях. В този смисъл написаното за компанията в този материал не представлява и 1 % от цялата ѝ история. Ще завърша с един от европейските ѝ слогани от средата на деветдесетте – *SEGA: The game is never over*.



Месечен NOObzor

в който вълка се възмущава, възхищава и в крайна сметка покланя пред PR машината на Linden Labs

Искаше ми се noobzor-ът за двойния брой да е нещо малко по-специално. За съжаление обаче индустрията ритна плановете ми в топките с абсолютната липса на интересни събития през месеца. Известно време обмислях идеята да напиша за съдебното дело между *peons4hire* и *Blizzard* и колко точно неща могат да се объркат ако адвокатите на мега корпорацията не успеят да се преборят с голд фермерите. Проблемът с тази точно тема е, че малко или много всеки вече е чул за какво става въпрос и това отдавна не се брои за новина. След това планът се промени в посоката на една друга подобна сензацийка – делото Браг срещу *Линден Лабс* (създателите на **Second Life**), което е доста по-сериозна работа и ако успее да премине през всички инстанции в американската съдебна система, има шанса да премахне статута на TOS-а като легален документ. Факт, който кара всеки човек, набъркан малко повече в ММО индустрията да изтръпне, защото този малък текст, през който набързо скролвате след пач, за да можете да натиснете "I Accept" и да започнете да играете гарантира правото на разработчика да банне всеки, когото не харесва. Всички знаем какво ще се случи, ако това право му бъде отнето. За съжаление, темата щеше да е безкрайно суха и нямаше да е нещо, което се чете леко. Или пише леко. А все пак Вълците сме мързелива порода.

И все пак...

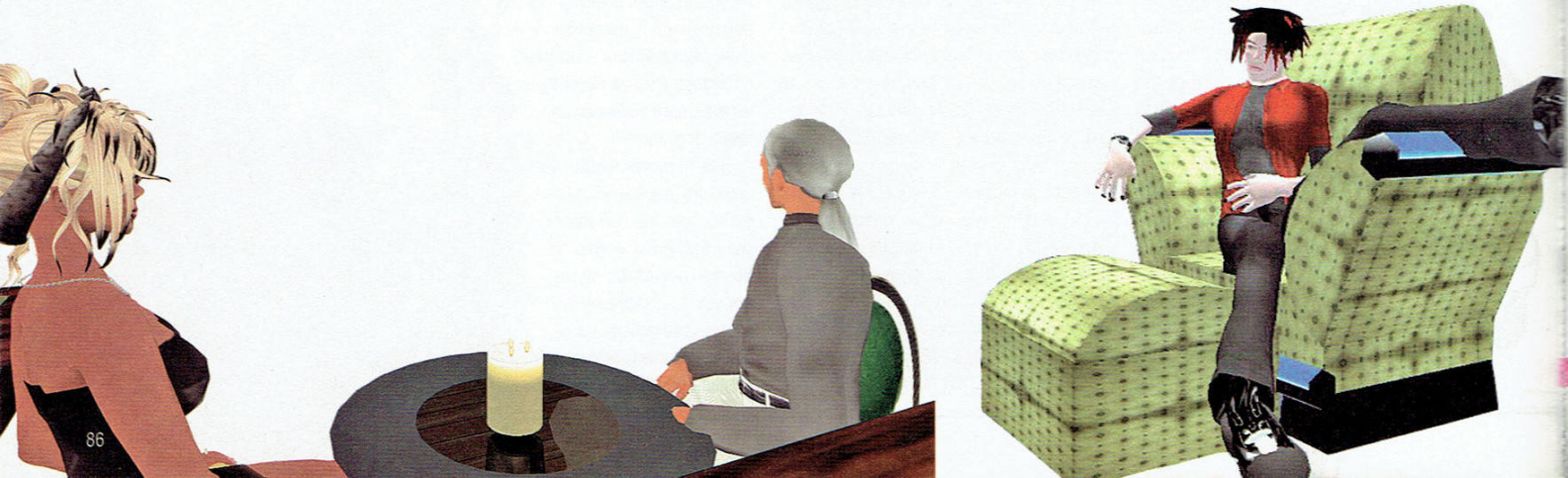
Нещото, което ми направи впечатление е, че доста честото споменаване на *Linden Labs* или **Second Life**, при споделянето на плановете ми за нубзора с приятели нърдове, винаги бе последвано от „Абе а т'ва **Second Life** било някакво много здраво, а?". Не. В никакъв случай. **Втория живот** е един от най-бездарно направените – от най-лъжливите, непрофесионални и неталантливи разработчици – виртуален светове, чиято основна популация е изградена от педофили, фурита, сайбър курви и пимпове, интернет опурчунисти и общо взето де що има хора с фетиш, който не е приет за особено нормален. Много ми се иска да остана голословен и да премина нататък, оставяйки предното изречение да увисне като необоснован хейт, защото, честно казано, **Second Life** не заслужава нищо повече. Тъй като обаче съм един изключително уважаван списвач на малка колонка, която четат редовно поне трима души, съм длъжен да се направя на интересен и да изложа ФАКТИТЕ, а след това всеки може да ги съпостави с това, което е чел в масовата медия – *BBC*, *Times*, etc. А в случай, че някой се чуди откъде точно ги знам въпросните факти – за най-голямо мое съжаление, в един изключително тъмен период преди няколко години, ми се наложи да поиграя **Втория живот** и няколко подобни безумия по работа. Тези няколко седмици промениха виждането ми за живота, толкова драстично, че понякога, когато спомените нахлуят, ми се налага да изпия три бутилки водка на екс, за да забравя отново.

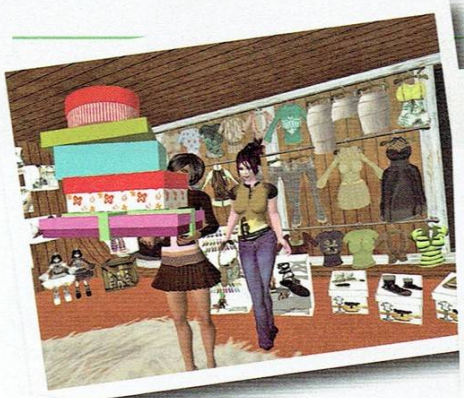
Първо много накратко ще обясня какво е **Second Life**. Това е виртуален свят, в който можеш да си създадеш аватар по свой образ и подобие (или по образ и подобие на нещо друго, за най-голямо съжаление), чрез генератор на герои, значително по-мощен от всичко друго на пазара (да, дори и **City of Heroes**). След това можеш да започнеш да се разхождаш из света и създадените от други аватари локации. Основната валута в играта е и основната ѝ цел. Единственият начин да се сдобиеш с нея е да ти я даде някой играч или да я купиш от дивелъпърите. Другото нещо, което можеш да купиш от *Linden Labs* е парцел земя, на който да построиш нещо твое и уникално. Играта има огромно количество предимства и един от най-мощните скриптинг езици и генератори на предмети и герои на пазара. За съжаление всичко това е грозно помрачено от няколко неща.

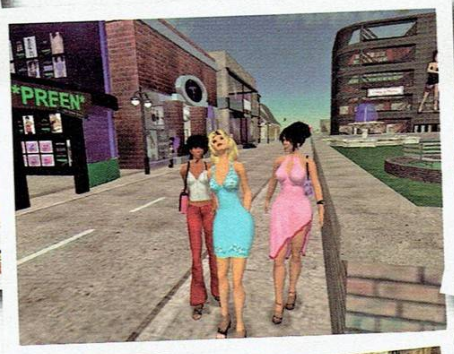
Да започнем от началото...

„Един от най-бездарно направените виртуални светове". Какво имам предвид? Машината ми е сравнително прилична. Допреди месец-два най-новите PC игри автоматично се нагласяваха на High и вървяха задоволително. За ММО-та си е направо бонбон – много рам, приличен процесор и мощна карта. **Second Life**, на същата тази машина, отказваше да върви с повече от няколко кадъра в секунда на сетинги по-големи от medium. А играта е безобразно грозна. Не мисля, че това е достатъчно силно изказване. И то не заради самото качество на текстурите или моделите, а просто заради нещата, които можете да видите в играта и за които ще говорим малко по-надолу. Освен сериозните проблеми с оптимизацията и енджина, сървърът на **Second Life** е безкрайно нестабилен. И тук не говорим за **EVE Online** клъстъра, който макар и със сериозни проблеми успява да издръжи до 600-700 човека на едно звено (няколко системи), преди да се предаде. Тук става въпрос за тоталния отказ на играта да работи и последвалата хардуерна експлозията, всеки път когато на някое място се съберат 60-70 човека. И не, наистина не преувеличавам. Неткодът и сървърите на заглавие, което твърди, че има над един милион потребители, трудно издържат събирането на повече от 60 човека на едно място.

Което ни отвежда и до следващата част от хейта, а именно „от едни от най-лъжливите, непрофесионални и неталантливи разработчици". Ключовата думичка в по-предното изречение, разбира се, беше „твърди". Защото







Linden Labs, категорично отказват да кажат как измерват потребителите си, когато биват запитани в прав текст, но за сметка на това предоволно предоставят странните си прес релийси с милионите потребители пред всяка медия, която се сети да си ги поиска. Разбира се, всеки който разрови нета малко може да открие как точно измерва потребителите си **Second Life**. За сравнение ще покажа как *Blizzard* отчитат своите в **World of Warcraft**. В първия случай всеки регистрирал се на сайта потребител (което между другото е безплатно, но изисква кредитна карта, от която не се теглят пари), остава завинаги в статистиката като „гражданин" на втория живот (независимо дали някога си купи нещо, като пари или земя например, от *Linden Labs*). Във втория случай, в момента, в който се пуска Press Release-а, се засичат всички потребители, които са направили плащане през последния месец (или последните 15 дни, в случая на малките тайм карти – Китай) и това са седемте милиона, за които сме чували всички.

Знаем, че това донякъде са бели кахъри в ММО индустрията. Така или иначе на всички сървърите са им нестабилни, игрите вървят ужасно и всички послъгват за потребителите. Големия проблем при **Втория Живот** идва при най-важното нещо за всяка една онлайн игра – другите хора. Защото, приятели, **Second Life** е виртуалния свят, в който са избягали всички, които не са приети в обществото. Което не би трябвало да учудва никой, в крайна сметка те го ползват по предназначение – изживявайки всичко, което не могат да си позволят в реалния живот. Под много тънкия повърхностен слой във **Втория живот** може да се намери цялата утайка на модерното общество. Като започнеш от кибер проститутки, обслужващи всеки фетиш, който можеш да си представиш, преминеш през т.нар. гардеробни педали, крос дресъри и стигнеш, чак до наистина притеснителните неща като фурита (хора с фетиш да се обличат като пухкави животни, докато се пляскат) и педофили. Съвсем наскоро дори гръмна скандал за порно с малолетни, което се разпространявало през **Втория живот**. Всички тези фетиши са завързани със своя мини индустрия в играта, която бълва дрехи, костюми и играчки за потребителите си, които с радост плащат истински пари, за да могат да се радват на вкусовете си без да са пред очите на обществото.

Поклон, господа... поклон

Разбира се, PR машината на *Linden Labs*, трябва да поеме огромните дози респект за облика, който е създала за игра, от която всеки малко задълбал се е отвратил, потресъл до живот и продължава да има кошмари години по-късно. Цялата тази история просто трябва рано или късно да избухне. Всички знаем колко мързеливи са журналистите (кек, признавам!), но все някога някой ще пробва играта за повече от 15 минути. Тогава работата на PR екипа, трябва наистина да влезе в учебниците като уникален пример, как да се изгради положителна обществена нагласа. А ние, хората, които се дивим на безумието, което представлява **Second Life** ще вдигнем по една виртуална наздравица и с радост ще забравим за този безумен период от развитието на онлайн световете.

За този месец толкова. Както обикновено, ако някой има нещо интересно, което да сподели (вече се вижда, че имам нужда!) нека го засили към wolf@games.bg, обещавам да отговоря. Което разбира се долна лъжа, 'щото по-голяма мърда от Вълка няма. Освен Мечката...

Dell XPS M1710

Какво е:

Може би най-добрият геймърски ноутбук на този етап, създаден от корифеите на компютърния хардуер – *Dell*. Кодовото му наименование е *Dell XPS M1710*, а първата модификация на модела излиза на пазара през 2006 година.

Какво е специалното:

На първо място е конфигурацията, която е впечатляваща, при това не само сравнена с добрите лаптопи на пазара, но и с мощни настолни машини. Системата разполага с *Intel*-ско ядро – *Core 2 Duo T7400* на 2.16 GHz и 4 MB кеш памет. Към зверския процесор прибави 2 GB RAM на 667 Mhz, като след време имаш възможност към наличните да прибавиш още толкова. Тоест, общият капацитет достига респектиращите 4 GB. Видео е убийственият модел на *Nvidia GeForce Go 7950 GTX*, разполагащ със "скромните" 512 mb видео памет. В конфигурация е включен и изключително бърз като за преносим компютър 110 GB твърд диск на 7200 оборота. 17-инчов дисплей, *WUXGA Truelife*, изобразяващ картина на феноменалната разделителна способност от 1920x1200 точки. CD, DVD и Dual-Layer DVD четец и записвачка със скорост на записване на DVD формата до 8x. Задължителните в днешно време четец на флаш карти, Wi-Fi връзка, bluetooth, Express Card слот и дори интегриран в самият ноутбук съб-буфер. И всичко това, събрано под капака на изключително добре изглеждаща на външен вид кутия, излъчваща червена светлина от различни кътчета на своята повърхност. Ако зърнеш *XPS M1710* вечер, на загасени лампи, ще станеш свидетел на истинско произведение на изкуството. Сай-фай продукт от бъдещето. По традиция, машините на *Dell* са подготвени от много здрави материали и *XPS M1710* не прави изключение. От *Dell* твърдят, че специално този модел е тестван с 20 000 поредни отваряния и затваряния на монитора без нито една ос или материал да даде някакъв дефект.

Защо си заслужава:

Защото е перфектната геймърска машина. Защото показа два пъти по-добра производителност от наличните ни съвсем прилични офисни машини. Защото е перфектен избор за всеки млад играч или просперiращ бизнесмен. И не на последно място – защото кефи. Към днешна дата 90% от заглавията на пазара вървят чудесно при резолюция от 1920x1200 и всички включени ефекти на максимална стойност. Единствено с **Colin McRae Dirt** и **Lost Planet** *XPS M1710* изпита затруднение при тази убийствено висока резолюция с включени всички визуални благини на максимум. Игри като **Far Cry**, **Titan Quest: Immortal Throne**, **Overlord**, **Prey** обече просто летят и изглежда по-красиви, отколкото можеш дори да си представиш на убийствения монитор, с който разполага лаптопът. *The TrueLife* технологията е стандартен режим в *M1719*, предоставящ невероятен контраст и силно контрастни цветове. 512 Mb-овия *GeForce Go 7950* се справя чудесно с всяка модерна игра или 3D апликация. И въпреки че не подържа DX10, е инвестиция, която ще държи компютъра ти на ниво поне още две години. Продължаваме със звука, който е перфектен, дори без наличието на допълнителна звукова система. Съб-буферът и двете колони, вградени в компютъра, вършат повече от прекрасна работа, независимо дали играеш дадена игра, или гледаш DVD на последният голям блокбъстър. Огромен плюс е и страхотното охлаждане. От *Dell* са избрали чудесен начин на намалят излъчването на топлина до допустимия минимум, като са разделили основните два компонента, които "пекат" най-много – процесорът и видео картата – в двата края на ноутбука. Вече споменахме за умопомрачителния външен вид и стилния дизайн, като към този деликатес е редно да добавим и страхотната клавиатура. Принципно продължителното писане е генерален проблем при 90% от преносимите компютри и това, което са постигнали от *Dell*, е твърде добро. Не на последно място – изведеш ли *M1710* извън дома си, погледите неминуемо ще бъдат насочени към теб, в моментите, в които работиш с него в близкия бар.

Какво може да те разочарова:

Много малко неща, но все пак има и такива. На първо място е тежестта на лаптопа – *M1710* тежи близо четири килограма. Като към това трябва да прибавиш и огромно зарядно устройство, наподобяващо това на *Xbox 360* – с други думи – още един килограм. Феноменалната производителност все пак иска и своите жертви. Вторият минус, който е важен за потенциалният купувач на геймърското предложение на *Dell*, е цената. Която не е висока, предвид техническите параметри на компютъра, но в същото време не всеки обикновен потребител ще може да си я позволи.

Колко струва:
От 4500 до 5500лв в зависимост от модела.

Ideazone Reaper Mouse

Скоро в MULTIRAMA!

Какво е?

Мишка, специално за вас, закоравели геймъри. Направена от *Ideazone*, които до скоро ни бяха познати основно със своите клавиатури със сменящи се панели за отделните игри. Е, вече очевидно развъждат и мишки.

Какво е специалното?

Доста неща. Като начало чувствителността от 1600dpi не е за подценяване. Но ако ти се струва твърде бързо и хаотично, с един бутон можеш да я промениш на 800 или 400 dpi, в зависимост от предпочитанията си, без допълнителни настройки. Мишокът е plug' n 'play. С други думи – включваш мишката и започваш да думкаш хедшоти. Но ако искаш да използваш един от шестте специално програмируеми бутона, ще трябва да инсталираш и допълнителен софтуер. Отдолу плъхчето е намазано с тефал, който освен че мисли за всичко, е една материя, която помага мишката ти да се движи гладко и мазничко по почти всяка повърхност. Опитите ни с дребен чакъл не доведоха до успех, та затова казваме "почти". Освен това двата бутона са от специална материя, леко грапава за по-добро сцепление.

Защо си заслужава?

Защото е удобна и покрива всички изисквания на един геймър. Разбира се няма десетки бутони, които да могат да се програмират с макроси с дълбочина десет стъпки, или хиляди светкащи и мигащи лазерчета, за да изглеждаш убер куул и да не можеш да заспиш, освен ако не си загасил компютъра, но пък и ценовият ѝ клас е по-долен и наистина ще ти свърши перфектна работа.

Какво може да те разочарова?

Обективно погледнато – нищо.

Ideazone MACE Keyboard

Скоро в MULTIRAMA!

Какво е?

Поредната геймърска клавиатура от гореспоменатите *Ideazone*, които помниш с какво са ни познати. Само че този път клавиатурата е направена директно за гейминг, не ти трябва да сваляш и слагаш някакви допълнителни пособия. Става и за писане на материали в GW, тези страници са живото доказателство.

Какво е специалното?

Изнесеният вляво допълнителен панел, който не присъства на обикновените клавиатури. На него ще намериш 34 програмируеми бутона, които са направени специално за игри. Шест от тях са отредени за придвижването и стрейфа, подредени в познатата ни от другите клавиатури на *Ideazone* конфигурация "пеперуда". Останалите са за скоци, оръжия, клякания и каквото още се сетиш. Клавиатурата идва със софтуер, в който ще намериш предефинирани профили за почти всички игри, които ще искаш да играеш. Ако нещо не ти харесва, винаги можеш да си смениш мапинга на бутоните. Прочее частта с въпросните бутони е разположена под лек ъгъл спрямо основната клавиатура, осигурявайки на ръката удобна позиция, като по този начин тя е по-отпусната, отколкото ако играеш на обикновена клавиатура. Всички специални бутони са леснодостъпни и са разположени на местата, на които се очаква да бъдат. Освен това, както казахме, клавиатурата може да се ползва и за писане, има си всички обикновени копчета плюс разни такива за пускане, спиране, превъртане на мултимедия. Интересно е, че home, pdir и подобните им клавиши са изнесени на десния панел при цифровият блок и функционират, когато е изключен numlock-а. Някои други бързи бутони като copy/paste, my computer и find също са сложени там.

Защо си заслужава?

Защото е много удобна и защото цената ѝ отново не е твърде висока. Разбира се и заради програмируемите бутони, както и готовите конфигурации, които можеш да намериш в интернет.

Какво може да те разочарова?

Ако си левичар, едва ли ще намериш нещо от гореописаното за удобно. Освен това е малко по-голяма от обикновена клавиатура, а и някои от гейминг бутоните са близко до нормалните такива и се случва да ги натискаш погрешка. Непривичните функционални клавиши, изнесени на цифровия блок, могат да те подразнят. Стават грешки, ако забравяш numlock-а.

Бибрутално 2: Планета Страх [Grindhouse: Planet Terror]
Жанр: Култ! Ама половин култ
С участието на: Роуз Макгоуън, Фреди Родригез, Нейвийн Андрюз, Майкъл Бийн, Джош Бролин, Брус Уилис, Куентин Тарантино
Режисьор: Робърт Родригез (**Sin City, Десперадо, Факултетът, От здрач до зори**)
Сценарист: Робърт Родригез
Официална страница: http://www.grindhousemovie.net/

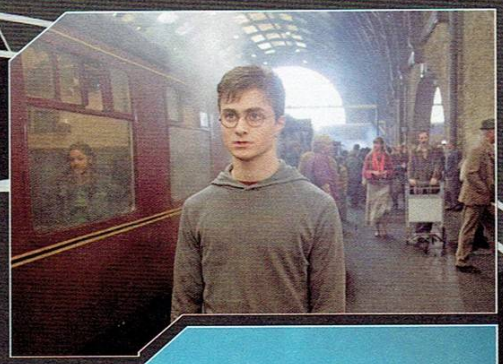
Потенциално по-добрата част от разделените по особено тъп и алчен начин неоексплойтед ленти на Тарантино и Родригез така и не успява да ни се представи в пълния си долнопробен блясък. Просто защото въпросното разделяне просто е ебало майката на целия замисъл, карайки те да възприемаш тъй наречената **Планета Страх** по-скоро като една свежа и груба пародия на зомби фликовете, отколкото като част от голямата би-идея, за която си говорихме миналия брой. Докато са потривали доволно ръчици, как са те прекарали да си купиш два билета за един филм, европейските разпространители са пропуснали няколко особено важни момента. Първо – липсата на фейк трейлърите е углавно престъпление, а едното голо **Machete** не запълва тази празнина. Второ – някой все пак е трябвало да се сети да запази поне логическата последователност на **Grindhouse**, защото **Planet Terror** всъщност е ситуиран *преди* пуснатия по-рано у нас **Death Proof** и всичко реално започва с кървавата баня на Родригез, а Тарантино забавя темпото, вкарва една дълга пауза, запълнена с обичайния за него нажежен до бяло диалог, за да превключи в последствие на пета и да те отведе до очаквано кретенския финал на *целия* този поклон към долнопробните филми. Разделени – **Death Proof** е твърде муден, а **Planet Terror** – твърде бърз. Трето – самият факт, че вече си гледал половината филм, автоматично те е подготвил за всички потенциални свежи шеги с дефектите по лентата и техническите гафове, имитиращи истинска грайндхаус кино прожекция, да не говорим, че вече си горе-долу наясно какви висоти на преднамерената долнопробност можеш да очакваш, което просто проваля шегата. И четвърто – реално вече ти представих **Grindhouse** в цялата му истерично смешна би-прелест миналия брой и сега се чувствам малко глупаво, защото именно любимият ми Родригез трябва да получи един вид вторично ревю. Не ме разбирай погрешно обаче. **Planet Terror** притежава всички необходими условия, за да му бъде лепнат паразитният етикет "култов". Има сцени, които ще те насерат от смях (хуят на Тарантино, копеле!), има сцени, които ще те просълзят от умиление, докато си спомняш кварталната видеотека от детството си, когато самата идея за авторски права ни беше неясно чужда, а хорърите вървяха по два на една касетка. Има сцени, които просто са си моментна кино-класика. Казано по друг начин – **Planet Terror** е велик половин филм. Ни повече, ни по малко. Така че тук приложената оценка "8" е по-скоро насочена към вече споменатите алчни разпространители. А от теб, като ценител, се очаква да отидеш в някой голям мултиплекс и да гледаш двете части на **Grindhouse** бек-ту-бек в две съседни зали. Защото само и единствено тогава ще достигнеш до оценката, която този великолепен експеримент заслужава – кръгла, безкомпромисна десятка.

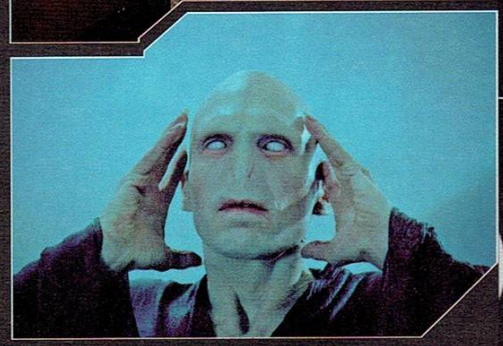
28 седмици по-късно [28 Weeks Later]
Жанр: екшън със зомбита и претенции
С участието на: Робърт Карлайл, Роуз Бърн, Джеръми Ренър, Катрин МакКормак
Режисьор: Хуан Карлос Френсадийо (**Impact**)
Сценаристи: Роуън Джофи и Хуан Карлос Френсадийо
Официална страница: http://www.foxinternational.com/28weekslater/

Испанецът Хуан Карлос Френсадийо (дебютирал в киното със съвсем приличното трилърче **Impact** с Макс Фон Сюдоф) поема щафетата от звездното дуо Дани Бойл и Алекс Гарланд в опит да продължи историята за превърналия половината англичани в озверели зомбита, а другата – в не особено щастливите им от развоя на събитията жертви, "гневен" вирус. С което реално налитаме на първия проблем, защото цялата ни идея за независим, скромен бюджетно и едва ли не интимен зомби флик някак се пропука пред перспективата след някоя и друга година да гледаме **28 петилетки по-късно**. Вторият проблем идва с факта, че Френсадийо видимо се е притеснил от факта, че поема щафетата от някой *толкова* голям, и цялостният филм е пропит с напрежението му, ама не от онзи хубавия съспенсен тип, а защото горкият Хуан до последно си няма идея дали ще е най-добре да заснеме тиха и камерна драма (началото), разюздан милитъри екшън с холивудски привкус и малко задължителни саможертви за цвят (средата) или класически хорър с отворен финал (краят), който да проправи пътя за гореспоменатите **28 петилетки**. Третият проблем е, че за разлика от от оригинала на Бойл, явяващ се перверзен прочит на филмите за зомбита, **Седмиците** изглежда като филм на Джордж Ромеро без дори наченки на индивидуалност, в който ти е ясно какво ще се случи общо-взето от момента, в който безличните дечица се завръщат в поставената си под карантина родина. Четвъртият – и най-основен за мен –проблем обаче се крие във факта, че съм напълно склонен да приема всичко това, ако Френсадийо не беше решил да представи паниката в един филм за *паниката* с пълен хаос във визията, истеричен монтаж и паркинсонова камера, която не може да си намери мястото. Което може и да е хипер реалистично пресъздаване на фийлинга, свързан с това, че те гонят дестина твои бивши приятели и роднини, които искат да те изядат, но аз лично по някое време изпитвах необходимостта да тествам реалистичното пресъздаване на едно достойно излизане от кино салона. Като за хорър със зомбита, **28 седмици по-късно** става, най-малкото предвид факта, че последният приток на свежа кръв в жанра беше свързан с римейка на Зак Шнайдер на **Зората**. Което не му пречи да е типичният сикуъл – приятен, но по-слаб от оригинала. Не разчитай особено и на Робърт Карлайл, чиято основна роля май е да гледа стреснато от плаката и да мами зрителите.

35 M 6 M 35

Хари Потър и Орденът на Феникса [Harry Potter and the Order of the Phoenix]
Жанр: дарк фентъзи за малолетни
С участието на: Даниел Радклиф, Алън Рикмън, Ема Томпсън, Роби Колтрейн, Гари Олдмън, Брендън Глийсън, Ралф Файнс, Крис Айзъкс, Дейвид Тюлис, Майкъл Гамбън, Имелда Стонтън
Режисьор: Дейвид Йейтс (разни сериали)
Сценарист: Майкъл Голденберг по едноименния роман на Джоан Роулинг
Официална страница: http://www.harrypotterorderofthephoenix.com/





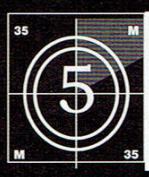
Кастът на Хари Потър поредицата все по-сериозно започва да заприличва на списък с почетни награди за принос към британското кино, което обаче е по-скоро повод за съжаление, защото екранни колоси като Алън Рикмън, Ема Томпсън, Роби Колтрейн, Гари Олдмън, Брендън Глийсън, Ралф Файнс или Крис Айзъкс се радват на скицирани набързо епизодични ролички в придобиващия все по-мрачен вид приказен миш маш на Роулинг. За съжаление самотният пик, извеждащ въпросната изконна българска манджа до нивото на изкуство с режисьорското включване на Алфонсо Куарон, все още остава напълно недостижим и надеждата, че от **Хари Потър** франчайза в крайна сметка може и да излезе нещо, гасне все по-настоятелно. Добрата новина е, че тук представяният **Орден на феникса** е вторият най-добър филм в поредицата. Лошата е, че това не е бог знае каква похвала, при положение че първите две изцепки на Крис Калъмбъс и особено покъртителната четвърта серия на Майк Нюъл бяха безбожно тъпи. За **Орденът** могат да се кажат доста добри неща, начело с факта, че визуално е адски стилен, доволно мрачен, приятно минималистичен откъм разюздани ефекти и – за сефте – фокусиран повече върху пубертетските терзания на малолетните си герои, отколкото върху магическите им дарби. А, да – няма и нито един куидич мач, което самосиндикално вдига оценката с една единица. Проблемът на филма е, че в цялата си стилност петият **Хари Потър** някак е забравил факта, че все пак е приказка. Казано по друг начин – безбожно е скучен. Екшън (иначе доста добър, признавам) се навърта едва в последните десетина минути, а нещо се случва *изобщо* някъде в началото на втория час. След като си опитал всички възможни начини за по-удобно наместване в седалката и си излязъл поне два пъти, за да пикаеш, и веднъж за кафе – ей така, колкото да провериш дали изобщо ще пропуснеш някакво събитие, докато те няма (не разчитай) – ще установиш, че този филм май е трябвало да го изчакаш на DVD, за да си го гледаш на почивки. Да не говорим, че – противно на потенциалното си сценарно възмъжаване – Даниел Радклиф все повече ме води към мисълта, че мистичният белег на челото му е резултат от рязко удряне на глава в таблата на леглото при някоя по-невнимателна задна. И фактът, че в тази серия искри прехвърчат между него и цели две момичета, така и не успя да отклони вниманието ми от меките движения на китката, докато размахва магическата пръчка. Реално, на фона на всичките останали колоси, които буквално изпълват екрана с присъствието си, наш Хари е тотално говненце, а контрастът е направо болезнен.

Най-добрият момент в **Орденът на Феникса** също е закономерно актьорски и е свързан с очарователно слузестото изпълнение на Имелда Стонтън като садистичната и вечно усмихната Долорес Ъмбридж, която по толкова великолепен начин успява да предаде квинтесенцията на възможно най-противния преподавател от ученическите години на всеки един от нас, че – колкото и да не ти пука за многострадалните герои – по някое време наистина ще ти се иска минотаврите да я разкъсат на шибани парченца. Което – предвид факта, че май е първата емоция, която франчайзът разпалва у мен – май все пак е повод за позитивно отношение към филма.

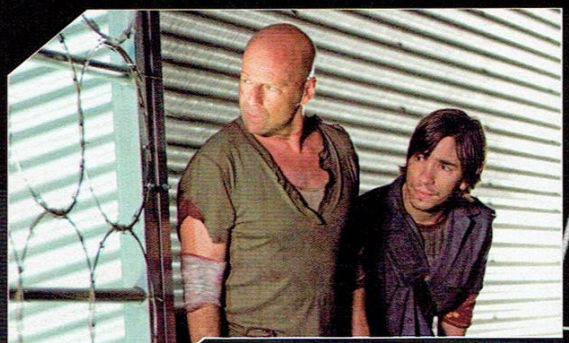
35 M 8 M 35

Парфюмът: Историята на един убиец [Perfume: The Story of a Murderer]
Жанр: перверзна драма
С участието на: Бен Уишоу, Алън Рикмън, Дъстин Хофман, Рейчъл Хърд Уд
Режисьор: Том Тиквер (**Бягай Лола, Небеса**)
Сценаристи: Андрю Биркин и Бернд Ейшингер, по едноименния роман на Патрик Зюскинд
Официална страница: http://www.perfumemovie.com/

Боен клуб си остава единствената книга, чиято екранизация е по-добра от оригиналния текст (самият Поланик си го признава) и **Парфюмът** – за добро, предполагам – не прави нищо, за да промени това ми убеждение. Всъщност не съм честен – лентата на немското светило Том Тиквер прави истински чудеса в принципно нефилмируемия момент с представянето на миризмите в образи, но романът просто си остава недостижим. Да не говорим, че идеята да завъртиш цялата си история около лишен от емоции протагонист закономерно се е оказала толкова трудна за реализация, че Грьонуй от лентата не е очакваното живеещо сред миризмите чудовище, а по скоро кльощав и прогресивно побъркващ се социопат. Хайде и още едно негативно изречение: на всичкото отгоре, след брилянтния и заслужаващ да влезе в кино учебниците първи един час, режисьор, сценаристи и актьори сякаш се усещат, че закъсняват със сроковете и се втурват неистово да претупат финала както си трябва, а историята се разпада на разхвърлена купчина от несвързани и нелогични фрагменти, прекрасният свят на миризмите остава затрупан под нея и **Парфюмът** се превръща във второкласен трилър с лавинообразно нарастващ бодикаунт. Всичко това обаче са разсъждения в сянката на един великолепен роман. Ако оставим за малко Зюскинд настрана, не можем да отречем, че Тиквер ни поднася една от най-преизпълнените с идеи ленти за годината. От гнусното си начало до... хммм... епичната масовка на финала, **Парфюмът** си остава почти съвършен къс изкуство, умело изнесен на крехките плещи на Бен Уишоу, подкрепен учтиво от колосите Дъстин Хофман и Алън Рикмън. Представяйки ни нещо отвратително със съвършено красиви изразни средства, това е филм, който провокира, вдъхновява и дори предизвиква мъничко размисъл за истинската цена на така наречените "морални ценности" и как една простичка промяна в баланса на осезанията ни спонтанно може да се окаже границата между човек и звяр, колкото и да ни се иска да вярваме, че сме венецът на еволюцията.

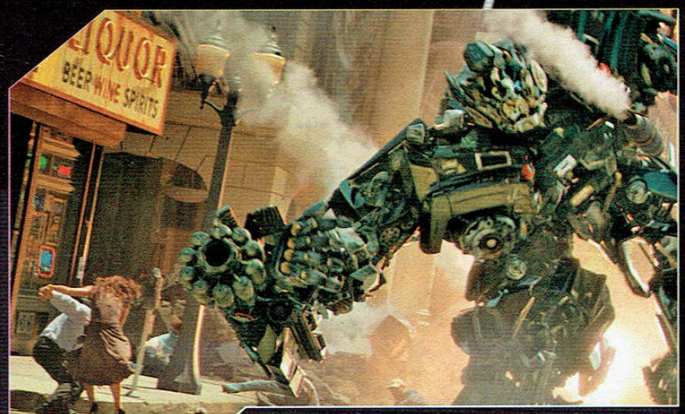


Умирай трудно 4.0 [Die Hard 4.0/Live Free or Die Hard]
Жанр: олдскуул екшън
С участието на: Брус Уилис, Тимъти Олифант, Джъстин Лонг, Маги Кю, Кевин Смит
Режисьор: Лен Уайзмън (**Подземен свят 1&2**)
Сценарист: Марк Бомбак
Официална страница: http://www.livefreeordiehard.com/



Когато преди няколко години се дочуха първите слухове за четвърта серия на **Умирай Трудно** с подзаглавие **Сълзите на слънцето**, все още не предполагахме, че най-хубавото нещо, свързано с този филм, ще бъде далновидното решение на някой усетил накъде отиват нещата продуцент да остави Джон Маклейн извън цялата каша и да остави на плаката само подзаглавието. Да, точно така – говоря за същата онази претенциозна чекия на Фукуа с оне правданите негри, в която единственото нещо, ставащо за гледане, бяха необятните деколтета на Моника Белучи. Само дето втори шанс да избегне срама на легендарната поредица не беше даден. **Умирай Трудно 4.0**, както му викат, за да намекнат на сайбър поколението, че осемдесетарското култово ченге е в крак с модата, или пък **Живей Свободно или Умри Трудно**, както пък го наричат, за да погъделичкат американските зрители по нервния център на патриотизма и да ги принудят да си купят билети, всъщност е един доста жалък филм. Най-тъжното е, че за разлика от Харисън Форд, чиито задаващи се археологични приключения най-вероятно ще го отведат да търси Изчезналата Подлога и Светия Катетър, времето е било крайно милостиво към Брус Уилис, който е все същият непокламатим пич с лудия поглед и кривата усмивка. А светлата му личност продължава да взривява коли и да пребива престъпници със същата делова настойчивост, сякаш от първите приключения на Маклейн в небостъргача не ни делят двадесетина години, а Уилис просто е отскочил до клозета за едно бързо уриниране и се е върнал, за да си довърши полицейската работа. И да им изсъхнат банковите сметки и да им изветрее кокаинът на всичките продуценти и сценаристи, начело с малоумния режисьор Уайзмън, които – вместо да канализират всичко това в един култов, *си-брутален* поклон към осемдесетте, когато екшънът беше още млад и груб, го пропиляват с лека ръка. Историята е завъртяна около една толкова кретенска хакерска конспирация, придружена с обичайните за подобен род продукции шарени интерфейсчета и надписи "Uploading Virus", че на всеки, докосвал се до какъвто и да е вид съвременна техника (включително и вибратор с пингвинче), би следвало да му стане неудобно. Тимъти Олифант като злодей е... как да го кажа по-меко – вагинка. Особено сравнен с колоси като Джеръми Айрънс и Алън Рикмън, противопоставяли се неуспешно на Уилис в по-добрите времена на поредицата. Рейтингът, мамицата им, е PG-13, в резултат на което никой не псува и никой не кърви, а екшънът е стерилен като родилно отделение. Из сънпортинг каста се мяркат свежи попадения, като ямакаши-французина и момата нинджа, но те умират твърде рано и твърде безславно, за да успееш да им се зарадваш подобаващо. Малкото лекенце, движещо се с бате Брус, отказвам да го коментирам в присъствието на читателки дами. Единственият потенциално светъл лъч е камеото на титанът Кевин Смит в ролята на Юбер хакер, който живее с баба си и цъка **Gears of War**. Но дори и той не е смешен. Изобщо цялата работа е умирай трудно *и мъчително*, така че изобщо не се занимавай.

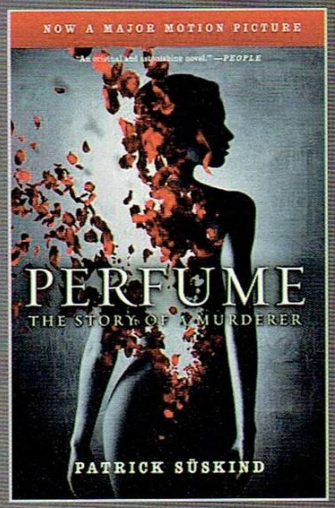
Трансформърс [Transformers]
Жанр: сай-фай екшън
С участието на: Шая Лебоф, Мегън Фокс, Рейчъл Тайлър, Джон Войт, Джон Турторо и гласът на Хюго Уийвинг
Режисьор: Майкъл Бей (**Армагедон, Скалата, Пърл Харбър, Островът**)
Сценаристи: Роберто Орчи и Алекс Курцман
Официална страница: http://www.transformersmovie.com/



Предвид факта, че – наред с четири внесени по френска линия костенурки – **Трансформърс** беше един от най-ярките култове на детството ми, нямаше как да не подходя към мегаломански скъпия игрален филм със сериозни очаквания. В опит да се докосна отново до някаква отсянка на десетинагодишният Сашо, който стои на дивана в хола и гледа с възхита как някакъв робот се трансформира в ТИР и обратно. За разлика от Екс-Мен или Спайди, примерно, фенщината ми към трансформиращите се симпатяги така и не успя да преодолее рамките на въпросния диван и непрежалимото ми детство, така че по времето, когато полагах възмъжалия си гъз на седалката в киното, общо-взето си спомнях само имената на Мегатрон, Бамбълбий и Оптимус Прайм, както и приятните емоции на онова време. Което, между другото, помогна, защото игралният **Трансофрмърс** поне се размина с щателния анализ, на който бяха подложени актуалните CG костенурки нинджа. Помогна и поради една леко изненадваща причина – режисьорът Майкъл Бей и сценаристите му видимо са разполагали с горе-долу същото количество информация по смътни спомени за анимационно-комиксовия оригинал. Така че когато продуцентът Стивън Спилбърг е превел каквото трябва по съответните банкови сметки, те са си казали – ми имаме значи едни големи роботи, които се трансформират в разни други работи, добрият беше някакъв камион, лошият – изтребител, ае – камера, екшън! Резултатът е меко казано странен – от една страна получаваш смразяващо добри визуални ефекти и изненадващо остроумен диалог между безличните главни герои. От друга – тотално изместване на очакваният фокус от роботите към хората и пълен хаос в екшън сцените, където просто не можеш да разбереш кой кого и защо бие. Така че когато към края Оптимус Прайм ти сподели с патос "Убиха Джаз" (оппа, спойлър!), тази реплика за теб ще носи емоционалния заряд на "О, боже, убиха Кени!" от сещаш-се-къде, защото нито ще си спомняш кой е Джаз, нито ще си разбрал, че в целия хаос от хвърчащ метал и сриващи се сгради са го убили. **Трансформърс** е приятно фликче с ясната уговорка, че сай-фай екшън филм, в който сцената с умилителните свалячески опити на Шая Лебоф е по-запомняща се от някой бой между гигантски роботи, май не си е улучил правилно жанровата ниша.

Парфюмът Патрик Зюскинд

От: **Roland**



Парфюмът е великолепен филм. Режисьорът Том Тиквер е постигнал наистина невероятен резултат в извличането на есенцията от книгата на Патрик Зюскинд, за да може после като майстор-парфюмерист да създаде от нея ново и вълнуващо произведение. За достойнствата на адаптацията обаче ще ти говори Snake на съседната страница, а тук от мен се очаква да те запозная с оригинала. И това описание неминуемо трябва да започне с един простичък факт – в основата си книгата и филмът са *коренно* различни.

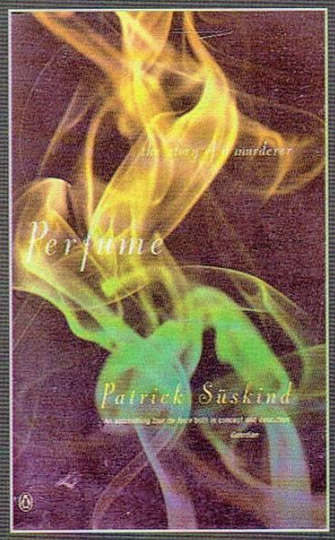
Тази разлика е породена не толкова от сюжета, който, с изключение на някои сериозни орязвания и ненужни дребни промени в киноверсията, е практически идентичен, колкото в атмосферата и главния герой. Всъщност всеобщата представа за **Парфюмът** на хората, които още не са го чели, е за нещо много чувствено, естетично и може би леко демонично. Филмът идеално отговаря на това описание с по женски красивия си Грьонуи и елфическите песни в саундтрака, но книгата няма нищо общо с подобна концепция. Вместо това тя е една сатирична гротеска, в която няма нищо възвишено, нищо естетизирано, нищо красиво и нищо, на което да не можеш да се подиграеш. Същевременно в нея няма да откриеш и грам откровени гадости или самоцелно шокиращи моменти.

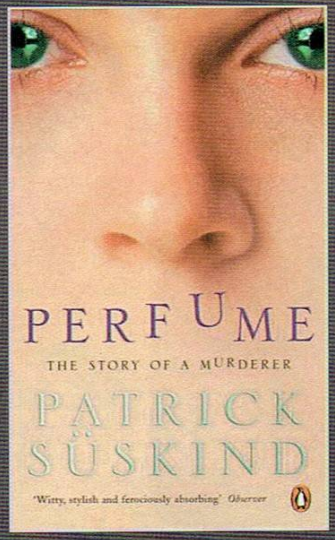
Патрик Зюскинд майсторски противопоставя "красотата" на ароматите срещу грозотата на протагониста си и възприятията му за света. **Парфюмът** е, наред с другото, и един много особен експеримент за създаване на вселена, в която единственото реално сетиво е обонянието. А една подобна вселена не би могла да бъде "красива" в познатия ни смисъл на думата, защото е коренно различна и неопознаваема.

В романа всичко е пресилено и изкривено, едновременно смешно, но и леко гнусно, при това не толкова като реални събития, колкото като концепция – от вонята на Парижките улици и хората, до мислите и чувствата на Грьонуи.

Всъщност основната разлика между филма и книгата идва именно от самия Грьонуи. В контраст със смутения хубавеляк-аутист, изигран от Бен Уишоу, главният герой на романа е изкривено и отблъскващо безлично създание със сипаничаво лице, един дефектен крак и гърбица, преживяло един куп болести, оставили белезите си по него, което би будило единствено отвращение, ако не беше толкова незабележимо. Вътрешният свят на Зюскиндовия Грьонуи е напълно нечовешки. Той не се доверява на очите си, силната светлина го отблъсква, не го вълнува визуалната красота и възприема света единствено чрез носа си. За него няма добро и зло, няма красиво и грозно, има само миризми, които познава, и такива, които още не е подушил. Почти напълно безчувствен, Грьонуи не страда от нито едно от чисто човешките терзания, които изпитва филмовият му аналог и в книгата практически няма дори ред, оставящ те с впечатлението, че четеш за *човек*. Неслучайно Зюскинд описва героя си като кърлеж и тази аналогия го сподиря във всяко негово действие и проявление, от самото му раждане, при което злобно отказва да се предаде на смъртта, до въпросната си смърт, отново породена от същата тази вродена проклетия. А презрението му към хората и погнусата му от тях, които почти отсъстват във филма, дават много по-ясна мотивация за действията му в романа.

Но тъй като внезапно осъзнах, че до момента не съм го отбелязал, длъжен съм да го сторя моментално – **Парфюмът** на Патрик Зюскинд е *велика* книга. Да, тя е грозна и странна, може би на моменти дори леко отблъскваща с директността и първичността си, но същевременно е и гениален литературен експеримент, който заслужава не просто да му дадеш шанс, но и да се влюбиш в него по начина, по който Грьонуи се влюбва в аромата на красивото червенокосо момиче – с вманиачена страст.





Патрик Зюскинд

Авторът на **Парфюмът** е роден през 1949 г. в Амбах, близо до Мюнхен. Учи средновековна и съвременна история в Мюнхенския университет, а по-късно и във Франция. Известно време работи като сценарист, но за първи път добива сериозна популярност с монодрамата си **Контрабасът**, която дълго време се играе по немските сцени. През 1985 г. славата му скача до небесата с излизането на **Парфюмът: Историята на един убиец**. Книгата е моментален успех и е продала милиони копия в световен мащаб. Немският вестник **Frankfurte Algemeine Zeitung** се опитва да му присъди награда за нея, но Зюскинд отказва, защото не желае да получава награди за писането си. Също така не желае да прави изявления и да дава интервюта.

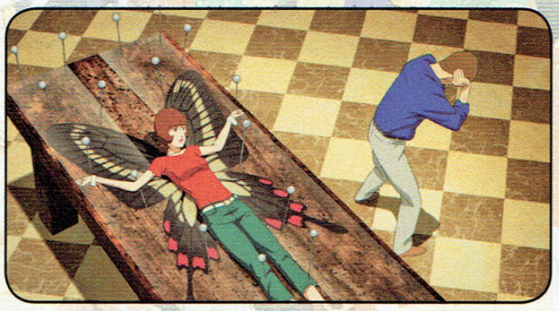
По-късните му произведения, макар и не толкова успешни, са също много харесвани – новелите **Гълъбът** и **Историята на г-н Зомер**. Най-скорошните му творби са сборникът разкази **Три истории в отражение** и сценарият за филма **Росини** от 1996 г.

Понастоящем Патрик Зюскинд живее в Мюнхен, но има къщи и в Париж и Монтольо.

Paprika

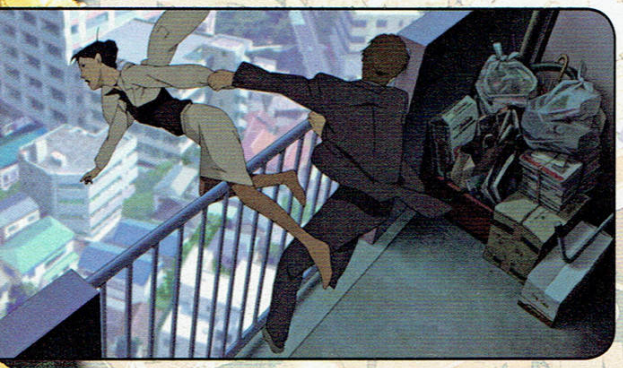
От: Roland

В аниме-индустрията рядко се говори за имена. В общия случай става дума за студия, а най-често – само за конкретни заглавия. Именно по тази причина да си извоюваш статута на човек, *заради когото* се гледа даден филм, говори наистина много за качествата ти. Една такава ярка личност е Сатоши Кон. Създателят на **Perfect Blue**, **Tokyo Godfathers**, **Millenium Actress** и сериала **Paranoia Agent** се е доказал като творец с ярък и запомнящ се стил, чиито произведения се разпознават мигновено и до едно си заслужават гледането.



Новото му аниме не предава фронта и е, без никакво преувеличение, едно от най-красивите и впечатляващи визуално заглавия за последните няколко години. **Paprika** е фантастичната история на няколко учени, създали уред, способен да прониква в сънищата на хората и да ги записва. DC Mini може драстично да промени психологията и психотерапията, но попаднал в грешни ръце, би могъл и да причини немислим хаос. И когато устройството е откраднато, доктор Атсуко Чиба е принудена да влезе в света на сънищата със своето алтер-его – екзотичната девойка Паприка.

Анимето е наистина зашеметяващо като атмосфера. Историята му е доста второстепенна и на заден план, но това не ѝ пречи да е силна и убедителна. Не тя обаче е фокусът тук. Психаделичната феерия, която блика от всеки кадър и всеки звук, може тотално да те шашне в първия момент, ала бързо ще видиш, че **Paprika** е много повече размах на въображението и ярко пиршество за сетивата, отколкото болната психария, която би могъл да бъде. Сатоши Кон има филми във всички спектри на фентъзийността – от позитивния и мечтателен **Millenium Actress**, през болния и шизофреничен **Paranoia Agent**, чак до извратения трилър **Perfect Blue**. Ако трябва да поставям **Paprika** в тази скала, то ще е някъде между първото и второто заглавие, с равни дози полу-наркомански видения и кохерентен сюжет.



На първо място в сместа, създаваща изключителното внушение на филма, се нарежда визията. **Paprika** е доволно претъпкан със CGI, но яркият му и пъстър свят щеше да води до замайване и без него. Цветове и форми преливат едни в други, приказни светове и немислима за психически стабилен човешки ум менажерия от създания, струпани на едно място, всичко това прескачащо от сън

Сатоши Кон

Роден на 12.X.1963 г. в Куширо (Окайдо), Сатоши Кон е един от най-високо уважаваните режисьори в аниме-индустрията. Той завършва Университета по Изкуствата в Усашино и планира да стане художник. Скоро след дипломирането си, работи с Катсухиро Отомо (**Akira**, бре, не те е срам да не помниш) над мангата **World Apartment Horror**. По-късно двамата отново се събират за други проекти, този път в аниме-бранша. Кон е много силно повлиян от Отомо и това си личи във всичките му произведения.

Дебютният му филм е **Perfect Blue** (1997 г.) – историята на актриса, преследвана от психопат и неспособна да различи измислица от реалност. Анимето е инспирирано от Алфред Хичкок и Филип Дик и постига огромен успех. Следват го две също толкова добре приети заглавия – **Millenium Actress** (2001 г.), разказващ за една жена, прекарала живота си в търсене на мистериозен мъж, когото е спасила като малка, и **Tokyo Godfathers** (2003 г.), в който трима бездомници откриват изоставено новородено в кофа за боклук наврьх Коледа.

След трите си филма Кон навлиза в телевизията със сериала **Paranoia Agent**, който преплита постмодернизъм със съвременната японска попкултура и психология. А ако те вълнува сюжетът – става дума за хлапе със златни ролери и златна бухалка, което напада хора посред нощ и ги удря по главите...

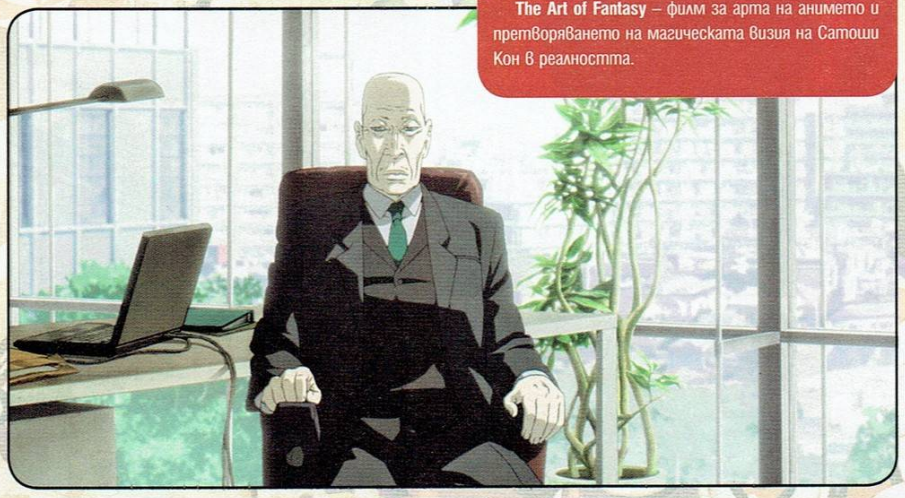
Paprika е последното засега заглавие на Сатоши Кон, но ние очакваме още много от него.

на сън и от сън в реалност. И цялото това визуално богатство е толкова невероятно *цялостно*, че когато фокусът се пренесе върху "реалния" свят, той ти изглежда тотално нереален.

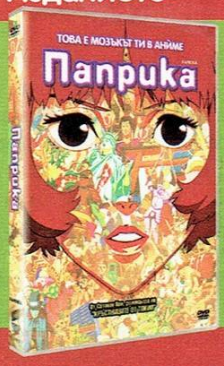
Музиката е другият кос на **Paprika**. Силно дигитализирана, психаделична и на места откровено психарска, но никога по начин, който да притесни или изплаши, а единствено като двигател за взрива на въображението на Сатоши Кон. В любимата сцена на режисьора например – тази с карнавала на делириума – песента, която звучи за фон, създава може би деветдесет процента от сладката атака по сетивата, която филмът нанася в този момент. Саундтракът е не по-малко ярък от визуалната част и за себе си знам, че определено ще си го намеря.

Най-хубавото обаче оставих за накрая. **Paprika** ще бъде издаден в *България* от *Прооптики*, при това съвсем скоро – в средата на август! И нещо повече – в карето можеш да видиш за какво прекрасно издание става въпрос. Лично аз съм много обнадежден от това, защото ако анимето постигне успех (в което никак не се съмнявам, защото наистина е гениално), може най-сетне да видим и други качествени заглавия, из видеотеките, а защо не и в кината на китната ни татковина. За себе си знам, че ще направя всичко по силите си тази мечта да се превърне в реалност.

10/10



DVD Изданието:



Ето и списък с екстрите, които филмът ще предлага. На диска с анимето имаш стандартната опция за коментар на режисьора по време на гледане, както и четири трейлъра (на **Memories**, **Tokyo Godfathers**, **Cowboy Bebop** и **Tekkonkinkreet**, като всяко от тези остро заслужава издаване).

На втория диск има четири половинчасови филма:

Tsutsui and Kon's Paprika – интервю със Сатоши Кон и автора на книгата, по която е правено анимето – Ясутака Цуцуи.

A Conversation About the "Dream" – разговор между Кон, Цуцуи, Мегуми Хаяшибара (гласът на Паприка и може би най-голямата жена-сею в Япония, отговорна за половината качествени женски дублажи в анимето, включително Лина Инвърс от **Slayers** и Фей Валънтайн от **Bebop**) и Тору Фуруя (гласът на Др. Косаку Токита – другият главен герой) на тема любимите им сцени във филма и други интересни работи.

The Dream CG World – представяне на компютърната анимация и методите използвани при създаването на **Paprika**.

The Art of Fantasy – филм за арта на анимето и претворяването на магическата визия на Сатоши Кон в реалността.

Om: Roland

Claymore

Големият хит на лято '07 е в жанр, доста пренебрегван от аниме-студията по неразбираеми за мен причини – фентъзи. Действието се развива в свят, където всички трепнат от страх пред зловещите демони Йома. Те се крият сред хората в човешки вид и се хранят от тях и никой не може да ги убие. Никой, освен единствените, способни да ги виждат, дори когато са маскирани – Клейморите. Наричани от някои "Среброоките вещици" заради странните си ириси, тези бледи руси жени са наполовина хора и наполовина Йома и въпреки че са посветили живота си на изтребването на демоните, мнозина се боят от тях и не им вярват.

Малкият Раки остава сирак, когато семейството му е избито от Йома. След като Клейморът Клер убива чудовището, селяните прогонват момчето, защото се боят, че близостта му с демона го е заразила и той на свой ред ще стане такъв. Затова той се присъединява към Клер като неин готвач, докато тя броди по света в борбата ѝ срещу Йома.

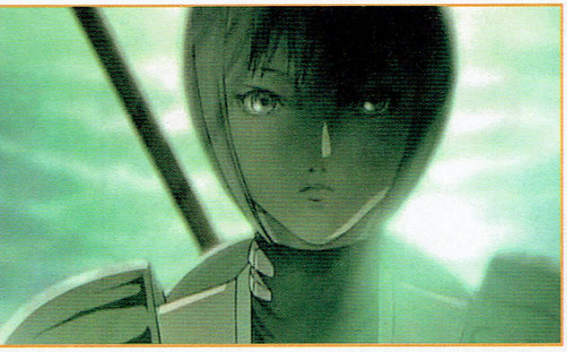
Въпреки че не предполага много повече от безмозъчно меле с демони, **Claymore** има интересен сетинг и атмосферата му е определено силна. Вероятността сериалът до края си да остане обикновен файтинг-шонен е голяма, но е доста възможно и да се развие в нещо по-интересно и оплетено от видяното на пръв поглед. Самата Клер е доста противоречив персонаж – привидно студена и безчувствена, обясняваща всяко свое малко по-човечно решение с хладна логика, тя е доста подобна на Ди (**Vampire Hunter D**), но още в първи епизод се вижда, че в миналото ѝ се крие нещо повече от това, което се вижда в началото.

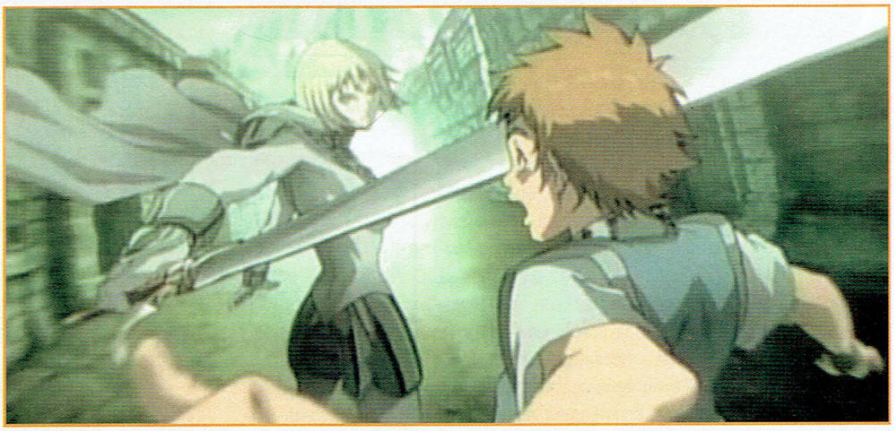
Основната сила на сериала обаче не е в сюжета, а в анимацията му, която е на невероятно ниво. Битките са динамични, задъхани и страхотно раздвижени, а свръхестествената скорост както на Йома, така и на Клейморите предполага наистина великолепни изпълнения в това отношение. Керъктър дизайнът е малко особен и трябва време, за да се свикне, що се отнася до второстепенните персонажи, но главната героиня Клер е страшно красиво нарисувана и усещането за студенина и нечовечност, което струи от нея през повечето време, е наистина много въздействащо. Околният свят също е изработен с много внимание към детайла – и природните сцени, и вътрешността на къщите, която в повечето анимета е само бегло скицирана.

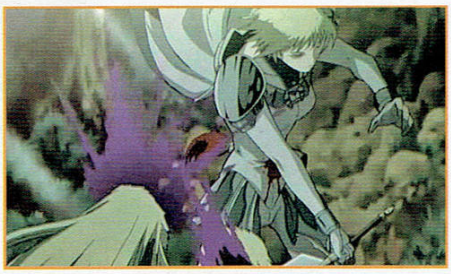
Музиката на **Claymore** е силна, опънингът се запомня още на първо слушане и е свежо разнообразие от стандартните джей-поп лайна, които обикновено ни се предлагат в това направление. Озвучителите също си вършат работата качествено, а сеюто, дала гласа си на Клер, е Хоуко Кувашима, в чието портфолио горе-долу само мен ме няма, но за сметка на това има роли в доста игри като **Dead or Alive** (Касуми), **Metal Gear Solid** (Мей Лин), **Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga** (Сера), **Soul Calibur** (Сюн Мина), а също и един куп анимета, сред които **Fullmetal Alchemist**, **Noir**, **RahXephon** и цяла камара други. Който се вълнува, може да прочете профила ѝ в Anime News Network, но мацката определено си разбира от работата.

Така че сериалът има всички предпоставки да се оформи като наистина качествено заглавие, но дали ще успее, тепърва предстои да видим. Определено има какво да се гледа.

Студио: Madhouse
Жанр: Фентъзи, Екшън, Драма, Хорър
Дължина: 26 епизода
Излезли: 16 епизода





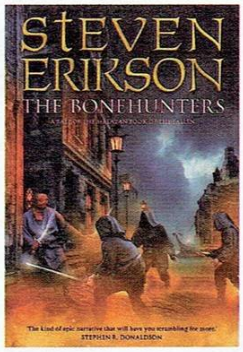


Издателска къща „ИнфоДАР“

ДОБРИТЕ КНИГИ - УДОВОЛСТВИЕ ЗА ВСИЧКИ

www.infodar.com

От: Roland



Ловци на кости – сказание шесто от Малазанска книга на мъртвите
Автор: Стивън Ериксън
Издава: ИК Бард

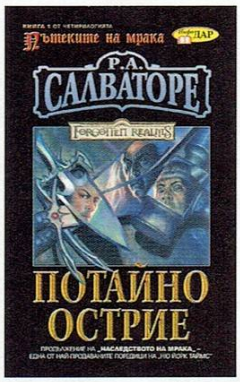
Досега не съм имал повод да ти го споделя, но **Малазанът** е към днешна дата най-великото епично фентъзи, писано някога. Казвам ти го като факт, не с цел да ръся суперлативи. В жанра *няма* поредица с по-мащабен сюжет, с по-необятен и детайлен свят, с по-пълнокръвни, правдоподобни и смислени герои, с по-качествено развити богове, магия и древна история. Всичко това, уви, е трудно доловимо за теб като читател, тъй като преводът на български *смуче*. Отривисто и с ентусиазъм при това, тъй като стилът на Ериксън е на доста по-високо ниво от стандартното за жанра, и респективно не може да се претупа надве-натри, както обичат да правят милите ни родни издатели.

Снобският хейт настрана обаче, факт е, че поредицата натрупа огромно количество фенове *въпреки* кошмарния си превод, така че явно имаме за какво да си говорим.

За всеобщо съжаление обаче ще си говорим за най-слабата към днешна дата книга от **Малазана**. **Ловци на кости** е първата част, в която нямаме концентрирана и завършена мини-история. Вместо това романът е един мост между първата и втората половина на поредицата, където множество сюжетни линии се движат в различни посоки, но малко от тях достигат някакъв завършек. Тук също така започват да се наблюдават някои неприятни новости като изкуствено криене на информация от страна на героите към читателя, дразнещи убийства на второстепенни персонажи, от които *все пак* сме очаквали нещо повече, и други подобни неща, които подчертано развалят кефа.

Въпреки това негативизмът идва само при сравнение с титанични произведения като пета и втора книга от същата серия. Обективно погледнато **Ловци на кости** си остава *огромна* и при положение, че така или иначе ще я прочетеш, ако си фен, и няма да го направиш, ако не си чел предните, едва ли има смисъл да се убеждаваме в очевидни работи. А и нека те зарадвам – следващата част – **Reaper's Gale** – е поне два пъти по-качествена, така че очевидно не сме свидетели на някакво изчерпване, а по-скоро на "синдрома на прехода".

Оценка: 7/10



Потайното острие – книга 1 от Пътеките на мрака
Автор: Р. А. Салваторе
Издава: ИК ИнфоДАР

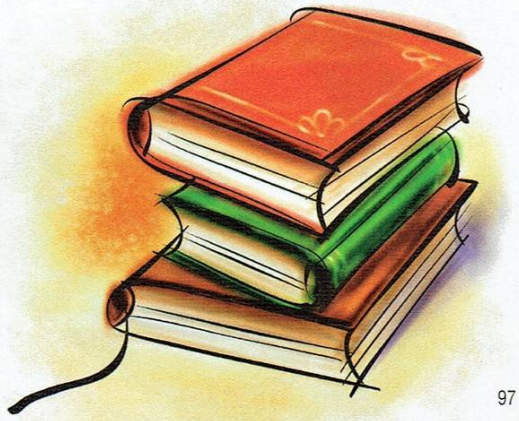
Поредната книжка на Салваторе за Дризт и компания се явява и първата от една от най-качествените му серии. Всяка от четирите книги от **Пътеките на мрака** е практически самостоятелна, а третата – **Servant of the Shard** – беше първата **D&D** история, която прочетох, и все още я смятам за може би най-добрата на автора.

В **Потайното острие** Дризт и другарите му са поели на пътешествие, за да се разправят веднъж завинаги с демоничния артефакт Креншинибон, ала Улфгар не може да преодолее кошмарите от миналото си и те може да го принудят да изостави приятелите си и жената, която обича. Междувременно Артемис Ентрери се връща в Калимпорт, за да открие, че върховната му позиция вече не е толкова стабилна и може да му се наложи да доказва уменията си на убиец отново. И докато различните фракции се опитват да го използват за собствените си цели, под града клокочи нова заплаха – мрачният елф Джарлаксъл е започнал тайна инвазия в Калимпорт, за да пренесе влиянието си на повърхността.

Романът е динамичен и четивен, също както и предишните на Салваторе в този свят, но освен това си личи и еволюцията на стила му. Докато първите му книги бяха тромави и твърде предвидими, в **Пътеките на мрака** вече се вижда, че човекът е влязъл в "ритъма" на героите си, сближил се е с тях достатъчно, за да може да описва приключенията им по много по-убедителен начин, без да товари писането си с излишни интроспекции или философия, която би била тотално не на място в подобно четиво.

Като цяло определено препоръчвам романа, а мисля, че има шанс **Потайното острие** да ти допадне дори ако не си особен фен на подобен род книги. Най-малкото защото е чудесна за попълване на общата култура и не нанася излишни мозъчни травми.

Оценка: 8/10



телефони за информация

0800 11 444

480 11 44

@HomeLan

интернет доставчик

На трафик

22лв.

40Mbit/s

Normal

44лв.

40Mbit/s

Минимална

22лв.

20Mbit/s

Data.BG

55лв.

56Mbit/s

Икономична

33лв.

32Mbit/s

Gold

99лв.

80Mbit/s

V.I.P.

66лв.

56Mbit/s

www.homelan.bg

на кого му трябват пътища ако има

colin mcrae™ DiRT

Адреналин

Екстремни усещания

Реализъм

Да бъдеш най-бърз и да запазиш контрол дори там, където няма път - това е духът на DiRT™.

12+ www.pegi.info

www.codemasters.co.uk/dirt
www.pulsar.bg

XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD PLAYSTATION 3 ПУЛСАР Codemasters®

© 2006 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "DiRT"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license.
This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.